

REVISTA
DOKAN
ドカン
Número 1
795.- ptas.
68 páginas a todo color
póster regalo: SLAYERS
TODO SOBRE MANGA & ANIME
*PARA USAR EL CD-ROM DE REGALO SE REQUIERE WINDOWS 95
¡ No os perdáis mi nueva serie !
Vampire princess Miyu,
el encanto serializado en TV.
Catgirl Nuku Nuku
ataca otra vez !
Comentario sobre...
Sakura Taisen
Fiestas Populares
Hina Matsuri y Hana Matsuri
GIRLFRIEND OF STEEL
la alternativa de Evangelion
SLAYERS
¿te apuntas a su movida?
CYBER WEAPON Z
la historia
CD-MANGA
-E-Manga: descubre una nueva forma de leer manga!
-Otaku webs: este mes... Shin Seki Evangelion.
-Tócala otra vez Sam... (música): CD drama de Sakura Taisen, opening de Vampire princess Miyu, Pretty Samy...
- Art Gallery: renders de Eva y Doraemon, dibujos de otakus japoneses y más...
- Japonés para todos (aplicaciones): los kanji ya no son una barrera!
Editado por
informática
00001
8 414090 102292

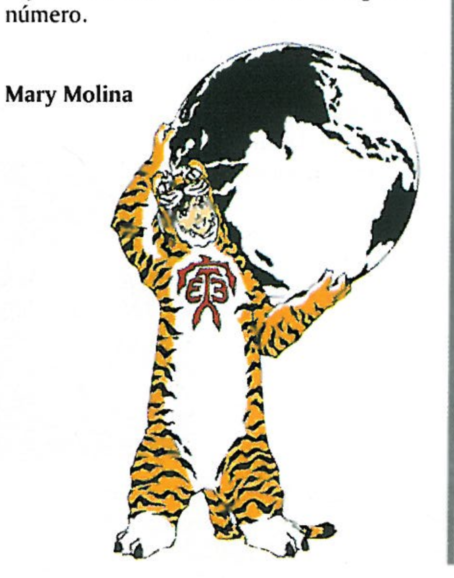


REVISTA DE MANGA & ANIME
AÑO 1/ Nº1-ABRIL'98

EDITORIAL

El Manga está demostrando ser un género bastante estable entre los lectores de nuestro país. Así como había quien pensaba que sería una moda pasajera hoy ya es una parte más de las vidas de los aficionados al noveno arte que proviene de Japón. Hoy por hoy, el público se ha vuelto más exigente (uno no se compra todos los títulos de manga que aparecen en el mercado) además porque son ya tantos que el bolsillo no lo permite aunque quisiéramos.
Quiero decir, que ya hay una "cultura manga" y una racionalidad a la hora de escoger un título. Además se han celebrado dos salones del manga (con sus más y sus menos, pero han tenido lugar...), el Albanime, que lleva ya su tercera edición...
En Dokan queremos reflejar esta realidad, dando al lector lo que realmente quiere encontrar en una revista, variedad, opinión, nuevos títulos, un poco de cultura, notícias sobre sus series favoritas...y calidad.
Nuestra intención es ampliar un poco más el mercado en ese aspecto y ofrecer al público, una vez más, la libertad de escoger.
Hemos puesto mucho cariño en cada página de esta revista y os animamos a que nos deis vuestra opinión y vuestras sugerencias.
Por cierto, como bien sabéis "Dokan" es un sonido, una onomatopeya japonesa que se usa frecuentemente a la hora de indicar una gran explosión o un golpe muy sonoro; personalmente lo veía mucho en Dr. Slump (lo veía porque en esta genial serie mostraban la onomatopeya además de usar el efecto sonoro...), cuando a Senbei le explotaba algún invento o cuando Arale partía en dos el fatídico y supergafe coche de la policía...
Disfrutad de la revista y del CD-Rom, espero encontraros a todos en el segundo número.

Mary Molina



SUMARIO





Número 1. Abril 1998

DIRECCION: Mª José Castro. REDACTOR JEFE: Mary Molina. COLABORACIONES: Lázaro Muñoz, Marc Arambudo, TONKAM. TRADUCCIONES: Bárbara Pesquer y Reiko Morooka. CONTENIDO CD: José García, Albert Sanz y Mary Molina. DISEÑO Y MAQUETACION: José Carmona. REDACCION Y ADMINISTRACIÓN: Ares Informática S.L, C/ Bellaterra, 18- 20. 08940. Cornellá de Llobregat (Barcelona). Tel: 93 4710008 • Fax: 93 3751053. SECRETARIA DE DIRECCION: Yolanda Montón. ADMINISTRACION: Asun Castro, Luisa García y Sonia García. DIRECTORES DE PRODUCCION: José García, Albert Sanz. FOTOMECANICA: Ares Informática, S.L. IMPRESION: Rotographik S.A. DUPLICACION CD's: MPO Ibérica S.A. DISTRIBUCION: COEDIS S.A. DISTRIBUCION EN ARGENTINA: D & S, S.A. Santa Elena 375/381. CP 1289 Capital Federal Tel: 301 1420/ Fax: 301 1411Capital y gran Buenos Aires: RB & M - Depósito Legal: B- 19489.97

Dokan número 1. E-mail: dokan@intercom.es. Publicación mensual de Ares Informática S.L.

Silent Möbius en Anime TV

Silent Möbius, una de las obras más populares de Kia Asamiya, empezó su andadura con Dragon Comics y publicándose ya desde mayo del 88. Durante este período se han publicado hasta nueve volúmenes, se han producido 2 ova´s,10 compactos, juegos de rol que se han dado a conocer por Dragon Magazine y otras publicaciones acerca del RPG y productos en todos los medios. En esta ocasión su esperada aparición en televisión se ha anunciado firmemente.

Tomado del manga, está ambientado en Tôkyô del 2028. A causa de que el mundo de los humanos es cruzado por los Espectros (Lucifer Folcks), para proteger a los seres humanos y eliminar a esas criaturas, se crea en el 2023 el cuerpo especial AMPD (Attacked Mystification Police Department). Un departamento compuesto por siete miembros que son, a parte de la heroína Katsumi Liqueur; la jefe de departamento Rally Cheyenne, Mana Isozaki, Kiddy Phenil, Lebia Mavelick, Nami Yamigumo y Yuki Saiko. Todas ellas dispuestas a luchar desarrollarán sus fuerzas y capacidades extraordinarias.



Yoshiyuki Sadamoto ilustra la portada de "Pilgrim", el último álbum de...Eric Clapton!

A finales del pasado año, Eric Clapton se encontraba de viaje en Tokyo y en alguna tienda compró el art book de Sadamoto "Alpha", y le gustó tanto que quiso conocer a Sadamoto en persona (como a algunos de todos nosotros, supongo) y proponerle que ilustrara la portada de su primer disco del 98 y último del milenio por parte de Clapton.

Sadamoto (que se confiesa fan de Clapton) comenta que cuando se sentó con él, éste le pidió una imagen que ilustrara la calma después de la tormenta, o la tensión que se vislumbra en la superfície del agua; expresar en imágenes sus palabras le pareció difícil (intendadlo, valientes...).
"Pilgrim" ha salido al mercado el diez de Marzo. Los que seáis fans de Sadamoto y Clapton ahí lo tenéis. No os lo perdáis!

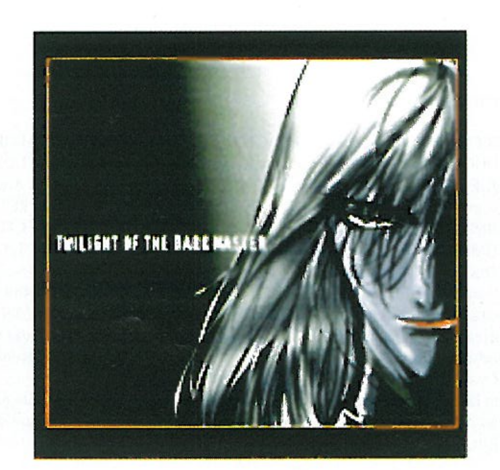
Nº4 Evangelion; En el Weekly Shonen Ace ya se ha publicado el cuarto volúmen. Este compila desde la historia 20 a la 26 (Asuka, el día siguiente). Se incluye un Pin-up de Asuka y una entrevista con Yûko Miyamura.

CLAMP: Wish Gift Box 12/17
(4190 Y)
Video Musical : Angel Egg no Tsukurikata (la forma de preparar un huevo de ángel)
Cd´s Clamp Kaki
Wish Shin Kyoku 1,2
no message- libro de 48 pg.
Pac de Jacket ilustrations de clamp

Magazin On Line es una revista que se publica por medio de Internet. Esta ZD Net Japan
está en funcionamiento desde el siete de noviembre teniendo todo tipo de .informaciones: Bgm, comic.... La URL de On Line Comic es
HTTP:\\www.zdnet.co.jp/manga

MadHouse ha lanzado al mercado su última producción , Shihaisha no Kô - The Twilight of the Dark Master-. Su primer OVA fue lanzado al mercado el pasado mes de enero y prácticamente se está publicando en la revista Wings (editorial Shinshokan). Salió a la venta el pasado 9 de enero y también está disponible su banda sonora (21/1): VICL-60111 2300Y
Se trata de un ova de animación violenta. La obra es de Saki Oku, autor de la serie Kaen Majin (El ser maligno de fuego) publicada por la editorial Hakusensha. Se ha creado con un diseño de personajes de una calidad comparable a la de Gokuh Midnight Eye pero con figuras mucho más estilizadas y afiladas más parecidas a los personajes de Bronze. Posee una banda sonora que se ha compuesto con el arquitecto de sonido de Akira y el grupo creativo de Megazone 23 III.
Tenemos como dobladores a figuras como Akira Kamiya, Takano Urara o Toshihiko Seki (Shulato, Yawara!!-Kusaku Matsuda ...)

La historia: Neo Shinjuku, treinta años atrás. Una potente luz se abatió sobre Shinjuku. Ahora, dos familias de demonios, los protectores de la ciudad , desde la capital de Yômoku y los diablos de la capital de los makai (Shinjuku), deberán enfrentarse....



Con motivo de su cuarenta aniversario, Tôei ha hecho una selección de sus mejores producciones. En sus inicios (1956), dirigió su mirada hacia lo occidental de Disney pero dos o tres años después abrió sus puertas a la animación más estrictamente japonesa. Ahora, con motivo de este aniversario, Tôei ha seleccionado treinta y siete producciones de la mejor animacion que ha ido creando durante estos años. De estas producciones se elegirán las cinco mejores animaciones. Elección que harán los mismos aficcionados. Además, el que sea considerado como mejor de todos ellos se le hará una referencia especial el mismo mes de marzo, en el que se presenta el nuevo lanzamiento conmemorativo de Galaxy Express 999 -Eternal Fantasy-.

Lectores de Dokan, hemos confeccionado esta encuesta para que expongáis vuestras preferencias y nos ayudéis un poco a saber lo que más os gusta, así podremos informaros de aquéllos temas que os interesan con tan sólo pedirlo. Contamos con vuestra colaboración! Además, enviando la encuesta participaréis en un magnífico lote de merchandising cedido por Tonkam! ¿A qué esperáis?



*¿Cuáles son tus mangas preferidos?

1.____________________

2.____________________

3.____________________

*¿Cuáles son tus autores de manga preferidos?

1.____________________

2.____________________

3.____________________

*Y tus series/OVA's preferidos?

1.____________________

2.____________________

3.____________________



*¿Cuáles son tus personajes de manga/anime preferidos?

1.____________________

2.____________________

3.____________________

*¿Cuántos mangas te compras al mes?

1. de 1 a 3
2. de 3 a 5
3. más

*¿De qué series te gustaría que hiciésemos un reportaje?

1.____________________

2.____________________

3.____________________

*¿De qué serie o autor te gustaría que hiciésemos un número especial?

1.____________________

2.____________________

3.____________________



*¿Qué te ha parecido el CD-Rom que acompañamos con la revista?

____

____

____

*¿Qué otras cosas te gustaría que incluyéramos en el CD?

____

____

____

Nombre:____________________

Nº de teléfono:____________________

Calle:____________________

Población: ____________________

Código Postal:____________________

Provincia:____________________

E-mail: ____________________

Enviad la encuesta (o fotocopia de la misma si no queréis cortar la página de la revista) a :

ARES INFORMÁTICA, S.L.

Dokan, Revista de manga & anime

c/Bellaterra, 18-20

08940 Cornellà de Llobregat

El ganador se publicará en el número 3 de la revista que corresponde al mes de Junio, queriendo dar así las mismas oportunidades a todos. Buena suerte!

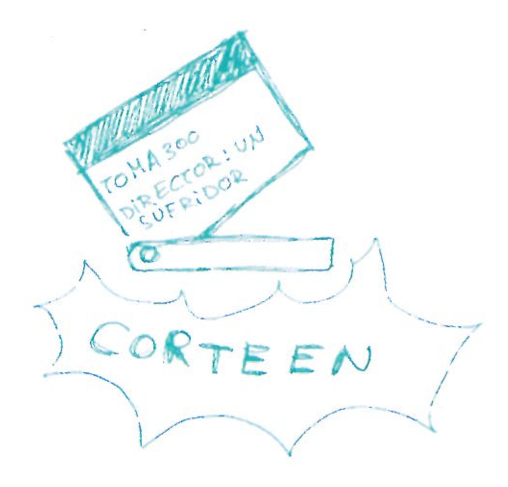
Albanime'98

Recuperando el espíritu perdido

Ocurrió, era difícil, pero tuvo lugar en el Ateneo Albacetense los días 28 de febrero y 1 de marzo, se llamó Albanime´98, y vino a ser como una llamada de esperanza en la actual oscuridad del mundillo.
Por tercer año consecutivo (como las victorias de campeonato del Toho) se celebró en Albacete Albanime, un encuentro que este año no sólo era de manga y anime sino de cómic en general. A los acostumbrados pases de películas (generosamente cedidas una vez más por Manga Films), mesas redondas y conferencias a cargo de Carlos Azagra (dibujante de El Jueves), Luis Conde (director del programa televisivo La Mandrágora), Sergio Bleda (autor novel), Fernando Fuentes (periodista local), los hermanos Ortega (redactores y especialistas) y Lázaro Muñoz (friki no kami), exposiciones y presentación de



novedades, este año se sumaron la biblioteca (gracias a los cómics enviados por Planeta y Glénat, y que posteriormente se regalaron a los asistentes), el ordenador conectado a Internet (para comprobar las posibilidades que la red ofrece a los aficionados), el concurso de cómic y los premios Albanime ´98 con respecto al mundo del manganime en el 97. Y aún se quedaron en el tintero ideas que no pudieron ser, como el concurso de fanzines, el karaoke y demás (quizá en el futuro).
Paso de comentar todo porque sería muy aburrido: las mesas redondas fueron el plato fuerte, con numerosa participación del público y teniendo siempre que cortarlas porque si no hubiera seguido ad eternum; las películas siempre son un valor seguro y este año no fue una excepción, máxime teniendo en cuenta que este año por fin se consiguió el ansiado proyector (a la tercera va la vencida); el ordenador no dió abasto;



la biblioteca nunca estuvo nada vacía; los premios ansiosamente esperados (que por cierto fueron: mejor manga La Espada del Inmortal; peor manga Dragon Ball; mejor anime Evangelion; peor anime Dragon Ball; mejor editorial Planeta; peor editorial Norma; mejor revista Neko; peor revista Kame; persona a clonar Cels Piñol; persona a desintegrar Nuria Teuler; hecho a repetir los diversos salones por toda España y hecho a olvidar el incidente Pokemon) y todo eso. En la parte negativa la poca educación que los dirigentes del Ateneo tuvieron para con el acto en sí y la falta de respeto que en todo momento mostraron hacia los invitados (este año más y de más ciudades que en otras ocasiones).
Pero como decía, eso es más o menos lo típico, lo que en definitiva te vas a encontrar en todos los eventos del estilo, y no es eso lo que quiero destacar en este artículo.



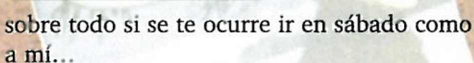
Lo realmente importante es el espíritu mostrado: no era un mercadillo donde tras pagar mucho tienes que ir corriendo a comprar las ofertas antes de que se agoten, a buscar los números atrasados que no encuentras en tus tiendas habituales y a recibir empujones y codazos sin que te des cuenta de que además de todo ese rollo hay toda una gama de actividades alternativas. No aquí (y en otros eventos similares a Albanime como por ejemplo las jornaicas de Zaragoza) la gente acude expresamente a esas movidas alternativas, estos eventos no son un rastrillo de compra-venta sino una sala de reunión para que diversos aficionados al tema para que se conozcan, compartan conocimientos, discutan temas polémicos, desvaríen un poco y, sobre todo, se lo pasen bien (y no quiero ya ni decir si tenemos en cuenta las actividades "extra-salonares" como las fiestas nocturnas).



Esa es la que creó principal importancia de estos salones "modestos": el recuperar un espíritu que parece que algo o alguien se está esforzando en quitarnos, el recuperar la consecuencia de que somos un colectivo amplio y con autosuficiencia, carismático y con posibilidades, divertido e integrador, en definitiva que somos no unas personas aisladas y marginales sino un grupo de amigos con aficiones comunes y compatibles.
Aunque Albanime hubiera sido una p...a m...a, aplaudiría sólo por intentar eso, pero como encima salió redondo, ¿qué más se puede pedir?
P.D.: Y, evidentemente, la entrada era gratis.

Salón de Agoulême'98





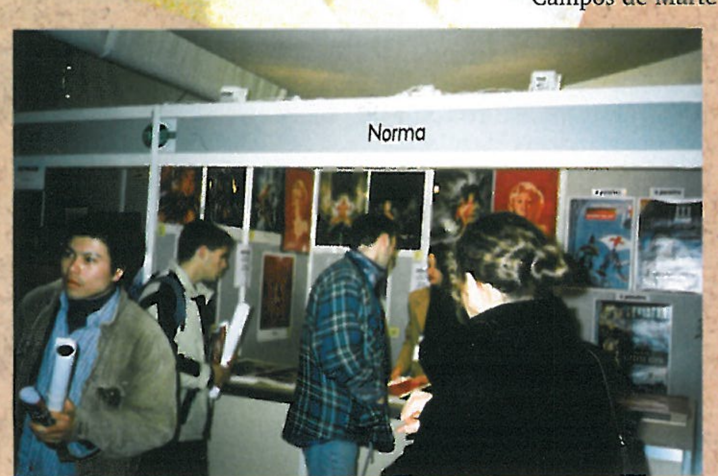
Nuestra escapada al Salón del Cómic de Angoulême de este año no tiene otra descripción: fugaz. A estas fechas ya hace días que el salón cerró sus puertas, pero es interesante comentarlo para aquéllos que no pudieron asistir.
Viajar de noche es un poco pesado, más cuando intentas dormir y el vagón hace todo lo posible por que te levantes a la mañana siguiente con una buena ristra de chichones en el cogote.
Bueno, aún así me desperté en Hendaya muy temprano (demasiado...) pero con ganas de hacer el transbordo a Burdeos y de llegar a Angoulême lo más rápido posible.

El Salón se divide en dos recintos, básicamente el del norte (al lado del Ayuntamiento) y el del sur (en los Campos de Marte) y las exposiciones que este año estaban en el hotel "Maison St. Simon". Además hay muchas actividades que tienen lugar en todo Angoulême como pases de cine, cafés de Internet con sesiones especiales y gratuitas de cómic (este año en el "Cyber Café" B@r'Ouf), concursos, charlas, forums y coloquios.

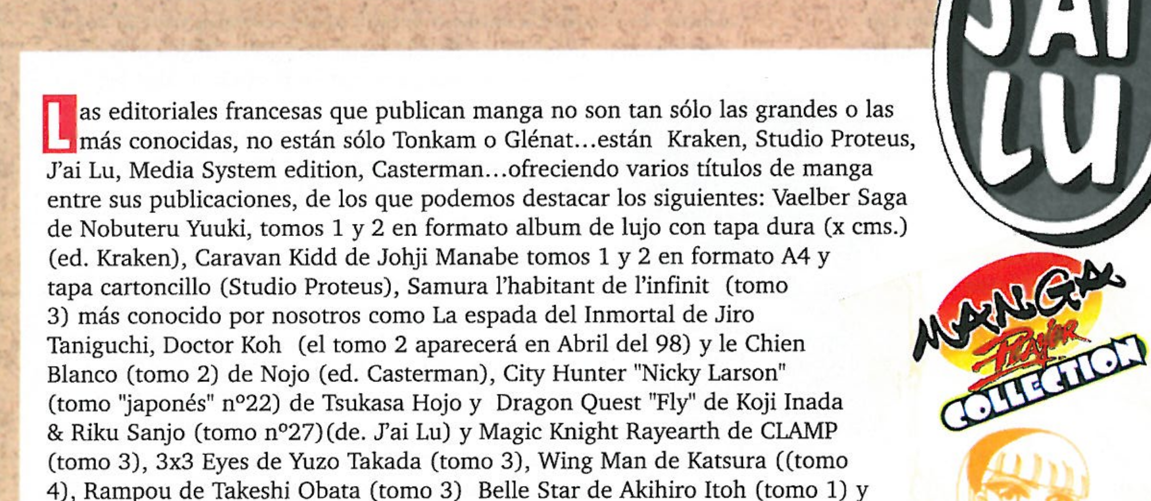


LOS CAMPOS DE MARTE

Cuando llegué, con mi pobre francés y con un mapa conseguí llegar hasta el primer recinto del Salón (el del sur, que está en los Campos de Marte o Champs de Mars). En la oficina de turismo te clavan 40FF por la entrada (válida sólo por un día y con la que puedes entrar y salir de los recintos, sí, recintos en plural porque también te sirve para el del norte y para las exposiciones, cuantas veces consideres necesarias). Si no llevas pase de prensa, la cola para entrar es impresionante,



sobre todo si se te ocurre ir en sábado como a mí...
El recinto del sur es grande, bastante grande, y está dividido en varias zonas: pasillos y stands de tamaño pequeño-medio, stands grandes (como el de Les Humanoides Associés que ofrecía cómics y sesiones de firmas de los autores franceses más célebres como Moebius o Enki Bilal) y stands muy grandes (Dargaud y el Forum Leclerc, en el que se realizaban charlas en directo y en diferido).
El primer recorrido es para la orientación de uno mismo, para ver dónde están los puntos de máximo interés...y para ver dónde están los stands que tienen manga y merchandising en sus estanterías...que no eran muchos, el más completo era el stand de Tonkam, que además de ofrecer mangas en francés y en japonés, además de mucho y variado merchandising trajo como invitado al popular Andy Seto, dibujante/ilustrador de Cyber Weapon Z, obra que Tonkam publica actualmente (el último tomo que han publicado es el 4, igualito igualito que el tomo de Freeman, la editorial de Hong Kong). Durante las dos sesiones en las que Andy Seto dedicaba ejemplares el stand de Tonkam se convirtió en un tumulto de gente apiñada en el que era imposible entrar, verle la cara a Mr. Seto era imposible. Tuve la suerte de haber concertado antes la dedicatoria para así poder ofrecer dibujo y dedicatoria a nuestros lectores, que sois vosotros.
Dejando Tonkam, había algunos stands como Forbidden Planet que tenían algunos artículos de merchandising bastante curiosos, como por ejemplo un precioso peluche de Ryo-Ohki terriblemente atado y



Las editoriales francesas que publican manga no son tan sólo las grandes o las más conocidas, no están sólo Tonkam o Glénat...están Kraken, Studio Proteus, J'ai Lu, Media System edition, Casterman...ofreciendo varios títulos de manga entre sus publicaciones, de los que podemos destacar los siguientes: Vaelber Saga de Nobuteru Yuuki, tomos 1 y 2 en formato album de lujo con tapa dura (x cms.) (ed. Kraken), Caravan Kidd de Johji Manabe tomos 1 y 2 en formato A4 y tapa cartoncillo (Studio Proteus), Samura l'habitant de l'infinit (tomo 3) más conocido por nosotros como La espada del Inmortal de Jiro Taniguchi, Doctor Koh (el tomo 2 aparecerá en Abril del 98) y le Chien Blanco (tomo 2) de Nojo (ed. Casterman), City Hunter "Nicky Larson" (tomo "japonés" nº22) de Tsukasa Hojo y Dragon Quest "Fly" de Koji Inada & Riku Sanjo (tomo nº27)(de. J'ai Lu) y Magic Knight Rayearth de CLAMP (tomo 3), 3x3 Eyes de Yuzo Takada (tomo 3), Wing Man de Katsura ((tomo 4), Rampou de Takeshi Obata (tomo 3) Belle Star de Akihiro Itoh (tomo 1) y Ryu Seiki Dragon Century de Wataru Yazaki (tomo 1) (ed. Media System)
De Tonkam, las novedades: Sous un rayon de soleil de Tsukasa Hojo (tomo 2) Bouddha de Osamu Tezuka (tomo 2).
Y Glénat: Astro Boy y Black Jack de Osamu Tezuka (tomo 4) , Ranma ½ de Rumiko Takahashi (tomo 14), Sailor Moon de Naoko Takeuchi (tomo 15) y Raïka de Kamui Fujiwara (tomo 3).





Forbidden Planet que tenían algunos artículos de merchandising bastante curiosos, como por ejemplo un precioso peluche de Ryo-Ohki terriblemente atado y amordazado con un cartel en la cabeza que decía: "compradme o si no me torturarán todo el día", como podréis comprender no dejaríamos que le hicieran algo así a una criatura tan encantadora...snif! Aunque ahora tenga que añadir a mi lista de la compra dos bolsas de zanahorias diarias.

También había merchandising de Dragon Ball y de Sailor Moon (Harukas, conejas y Chibiusas en superdeformed...).

En la zona de pasillos estaba el stand de Norma, aunque no había cómics, sino pósters y carpetas de Boris Vallejo y una hermosa señorita detrás del mostrador.

LA ZONA NORTE

Desde los Campos de Marte había que andar un poco para llegar al recinto norte. En éste había una "cola" considerable para entrar y dos seguratas como dos armarios en la entrada.
Aquí el ambiente era radicalmente diferente, sólo dos pasillos de stands, que se hacían la competencia para ver quién tenía la oferta más buena (2 álbums por 20FF o un edición de súperlujo por 30FF), el vendedor haciéndote rebajas...vamos, el mercadillo. Más adelante estaba la zona de fanzines, totalmente underground y sumergida en una especie de fina neblina de humo y con un "ligero" olor de cerveza que te tiraba de espaldas.
Ya al final del recinto se accedía a las exposiciones de fanzines a través de un túnel "orgánico" (no se puede definir de otra forma un agujero estrecho del que penden tiras de caucho del "techo" con escaso espacio para dos). Ésta era un zona libre escasamente iluminada con bar y "fumatorio" donde pululaban todo tipo de seres fantásticos, entre ellos dos individuos, uno sin cabeza y otro con dos, que repartían invitaciones para un concierto que se celebraba esa noche.
Después de un par de sustos, y ya divisando la salida salimos de allí por pies.

LA MAISON ST. SIMON

Debido a nuestra rapidísima visita por el Salón (y debido también al extraño horario de la "maison" que cerró sus puertas antes de las siete de la tarde) no pudimos visitar las exposiciones de 25 autores internacionales, entre ellos se mostraban originales de Andy Seto (Cyber Weapon Z) y viles fotocopias de páginas de Katsura y Toriyama.



Después de un día tan ajetreado, la vuelta nocturna en autocar es un recuerdo de agujetas y jaqueca.
Pero vale la pena, os lo aseguro!.

TRAVELLING TOKYO'98

Una impresionante ilustración de Enki Bilal en la portada del catálogo de actos del 9º festival de cine de Rennes, Travelling Tokyo llama la atención a los ojos del viajero. Una presentación muy japonesa para un festival dedicado al cine, que este año han querido dedicar a Japón. Celebrado del 26 de Enero al 3 de Febrero'98 , con una buena organización y una impresionante selección de películas (80), imagen real y animación.
Entre las de imagen real cabe destacar clásicos como Tora San (Otoko wa tsurai yo, Yoji Yamada,1969) que narra la historia de la joven Tora-San, una chica huérfana que vuelve a Tokyo para encontrarse con su tío y con su hermana Sakura a la que no veía en años. En el conjunto de las más actuales la conflictiva "Otaku, hijos del espíritu virtual"(Jean-Jacques Beineix, 1995) que narra el fenómeno otaku en Japón no en el sentido que lo conocemos (aquí se entiende por otaku todo aquel aficionado al manga y al anime) , en Japón un otaku es alguien que tiene mucha afición a algo concreto que puede ser cualquier cosa, y es considerado alguien de mente débil que huye del sistema, normalmente jóvenes que desobedecen a sus padres o que rehusan la educación de las escuelas. También es interesante el film "Tokiwa:the manga apartment" (Jun Ichikano ,1995) es la biografía del mangaka Hiroo Terada (cronológicamente la película se sitúa 40 años atrás, en 1959) , que se traslada al distrito de Toshima, concretamente en el cojunto de apartamentos Tokiwa donde vive Osamu Tezuka en ese momento (si,si! El mismo que viste y calza!).
La fama de Tezuka da coraje a Terada para conseguir convertirse en profesional. Después de Terada otros mangakas llegan a Tokiwa aunque Tezuka ya no esté allí, como si algo les atrayera hacia ese lugar.
Este año se homenajeaba a Otomo por Akira, World Apartment horror (imagen real), Roujin-Z y Memories a "Beat" Takeshi Kitano por Furyo, Sonatine y Kids Return.

Para los fans del mejor anime se proyectaron, entre otras: Macross I, Hotaru no Ahka (Le tombeau des lucioles) de Isao Takahata al más puro estilo Miyazaki, Patlabor , the movie (I y II) y Ghost in the Shell de Mamoru Oshii, Kurenai no buta (Porco Rosso) de Miyazaki y Ginga Tetsudo 999 (" Galaxy Express 999") de Rin Taro.
Y para los fans de las batallitas de monstruos al más puro estilo Godzilla-Gamera se proyectó Fura Kenshutain no Kaiju-Sanda tai Gairah (traducida como "La guerra de los monstruos") de Inoshiro Honda (1966).
Se organizaron también varias mesas redondas que ostentaban temas diversos: nuevas tendencias en el cine japonés, la sociedad japonesa vista a través del relato contemporáneo, el manga...todo un intercambio cultural.



SLAYERS

Cuando se habla de manga de género de magia, capa y espada, lo primero que nos viene a la cabeza son obras con estilos tan diferentes como... Lodoss Tô Senki (Record of Lodoss War), Bastard!! de Kazushi Hagiwara, Blood of Matools de Hajime Sawada o Dragon Quest-Dai no Daibôken ('Fly')...

Y es que lo épico implica seriedad por lo general : hechiceros, enemigos temibles, grandes batallas... Pero a veces hay "cosas" como Dragon Half en que lo épico es la carcajada. Dentro de esta tendencia está Slayers, una serie que ha superado los diez millones de fans en Japón. En lugar de princesitas lipotímicas protegidas por gallardos e inteligentes caballeros de mentón con fuerte personalidad... tiran por el suelo toda concepción de los héroes medievales dentro del ambiente más dicharachero e irreverente. Y es que no se toman en serio ni los Golems.

Los Orígenes

La popularidad que han adquirido Lina Inverse y su troupe, los protagonistas de la historia, se la han ganado a pulso. Su difusión no empezó con el manga como se podría creer. Andaba el 1989 cuando la Dragon Magazine de la editorial Fujimi Shôbô, una revista mensual dedicada al RPG y el rol, empezó a serializar una novela cuyo título era Slayers, que tuvo muy buena acogida y que acabó editándose como novela en un volumen en enero del 1990. Como venía siendo habitual, en este tipo de publicaciones, Hajime Kanzaka buscó un ilustrador que le diera forma a los personajes de su historia, y que Rui Araizumi.
Desde la primera novela, y que cada seis u ocho meses iba apareciendo alguna que otra nueva, creándose todo un mundo dedicado a desarrollar a todo trapo las aventuras de semejante pandilla de estrafalarios y gamberros que ya llevan más de 26 novelas (Kadokawa Shôten en Fujimi Fantasy) y aún continua serializándose junto a Tenchi Muyô o novelas ilustradas ni más ni menos que por Atsuko Nakajima (dis. Pers. de Taihô Shichauzô-You´re Under Arrest, OVA´s de Ranma...)

El Manga

El camino que abrieron las novelas en el mercado propiciaron que Slayers pasara a invadir otros medios y que llegara a adaptarse en manga, el cual dispone de dos adaptaciones diferentes.
Slayers, que encontramos en Dragon Comics con un guión a cargo de Hajime Kanzakì y el dibujo a cargo de Rui Araizumi, que realiza con su habitual trazo suelto y con un ritmo narrativo nada despreciable.
En segundo lugar **Chô-baku Madôden Slayers - Yami no densetsuhen** (La leyenda de la oscuridad), relativamente más conocida. Empezó a publicarse esta versión en Kadokawa Comics Dragon Jr. (Kadokawa Shoten) en enero del 95' recogiendo desde el principio las aventuras de los protagonistas de la historia, que al poco tiempo pasarían a la animación. Por ahora ya tiene publicados cinco volúmenes. Hajime Kanzakì como guionista y el dibujo lo pone en esta ocasión Shôko Yoshinaka, con un estilo de líneas hinchadas, figuras muy delimitadas y algo cuadradas. Pero con una enorme plasticidad y gran dinamismo.









La Animación

Dentro del universo de Slayers, donde más se desarrolla la historia es en su adaptación para la animación. En el anime existen tres partes Slayers, Slayers Next y Slayers Try. Cada una de ellas con veintiséis episodios y emitidos consecutivanente. Slayers desde 7/4/95 hasta el 29/9/95, Slayers Next; desde el 5/4/96 hasta el 27/9/96 y Slayers Try; desde el 4/4/97 hasta el 26/9/97.
Slayers como animación empezó a emitirse en abril del 95' por Tôkyô TV y Softx. Sus tres partes son argumentalmente una unidad. Cuenta la historia que existe una joven hechicera, Lina Inverse, que pese a su juventud ya posee una fama que la precede como una cruel, insolente y poderosa hechicera y que en su ocupación como cazarrecompensas es capaz de causar la más vasta destrucción. Viaja por poblados y pequeñas pero ricas ciudades por un mundo misterioso y medieval repleto de bandidos y seres fantásticos a los que hace la vida imposible. Eso sí, lejos de tratarse de una actitud altruista por el amor y la justicia, hace estos 'trabajillos' por una respetable cantidad de dinero, cargándose de vez en cuando el poblado de su cliente con su poder descontrolado (¿¡Dirty Pair!?).



En ese contínuo viaje encuentra a Gourry, el primero de todo un grupo de compañeros, "una panda de inútiles" en su opinión que se le irán pegando y acompañándola en su viaje sin destino. Con ellos (Zellgadiss, Ameria, Gourry, Xellos...), vivirá las más absurdas aventuras. Si sólo nos quedáramos con esto, parece una historia corriente únicamente comercial. Pero en Slayers encontramos 'homenajes', parodias y contínuas referencias a otras animaciones. Y si no ¿qué demonios pinta Lina en plan Fushigi no kuni no Miyuki chan? (Clamp), para más inri, ni siquiera el sacrosanto Shin Seki Evangelion de Sadamoto se salva con The End of Mermaids Love (capítulo 17 de Slayers Try), con un Gourry fusionado con Usagi Tsukino, campos anti tanque y atrocidades por el estilo.

De Slayers podemos encontrar recopilados ya en Ld o en VHS (sistema NTSC, no compatible con el pal) un Tv. Box de siete unidades al módico precio de 34.800 Yenes, o bien por unidades individuales a razón de 3.914 Yenes el primero y los seis restantes dos mil Yenes más caros.

En un formato parecido se presentan los cinco primeros recopilatorios del anime Slayers Try y el SLAYERS SPECIAL con la ref. LD, BELL-850, 30 minutos de duración y con ilustraciones de Araizumi.

Más o menos paralelamente al anime, se crearon una serie de OVA´s en la misma línea de descontrol y parodia "sangrante".



Slayers The Motion Picture



Lina y Naga (su exhuberante hermana) se embarcan en un barco hacia la isla de Mipros, siempre rodeada por una niebla eterna, para ir a unas fuentes termales. Pero allí Lina encuentra un nuevo reto. A cambio de conocer la localización de la Fuentes del Crecimiento tendrá que atravesar las barreras del tiempo y enfrentarse, con la ayuda más o menos activa de Naga, a Joyrock un monstruo en absoluto fácil de vencer y que tiene el control sobre la isla.
Cuenta con la participación de grandes dobladores; figuras como Minami Takayama, Toshio Genda o Norio Iwamoto. Es especialmente destacable la calidad de animación de este primer OVA, en que Takahiro Yoshinatsu logra un brillantísimo diseño de personajes.

Fecha: (5/8/95)
Duración: 65mn.
Referencia: LD; BELL-849
VHS:BES-1325

Slayers Return



Las protagonistas de nuevo son Lina y Naga. En esta ocasión , en busca del Tesoro de los elfos se dirigen a Bias, un poblado en el que antiguamente vivía una comunidad de elfos. Pero en el poblado aparece un monstruo inmortal que no parece verse afectado por ninguno de los hechizos de Lina ni de Naga. De pronto aparece Sarina (V.C. Akiko Hiramatsu), la hija del jefe del poblado que detiene a la bestia. Esta jovencita conoce la historia del tesoro y asímismo el peligro de la empresa.

Fecha: (3/8/96)
Duración: 85mn.
Referencia: LD: BELL-994
VHS: BES-1602

Slayers Great

Lina y Naga, de camino a un pueblo llamado Stormer, conocido por tratarse de un pueblo de golems, le roban a unos chicos su preciado tesoro.
En Stormer de nuevo se provoca un caos a causa de una joven llamada Leia. Galia, el padre de Leia y Huei, su hermano, discuten constantemente. Así pues, para ayudar a la desdichada criatura y para conseguir su dinero (todo sea dicho) , Naga y Lina, junto con estos dos artesanos de Golems, los desafian a crear dos villanos, Heisen y Granion con los que competirán por el poder supremo de la ciudad. Pero la cosa se descontrola y Lina y Naga se ven obligadas a enfrentarse al impulso de los dos enormes golems, qué demonios...



Fecha: (2/8/97)
Duración: 45mn.

Slayers Special



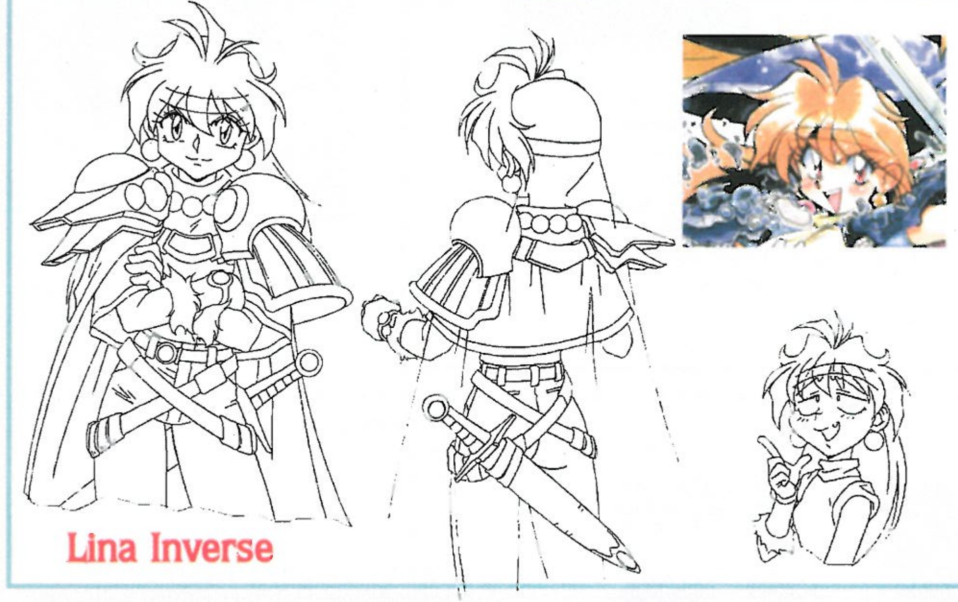


Recientemente aparecieron los tres OVA's bajo el Título de Slayers Special, los dos primeros con el el título "El Susto de Chimaire2 (Video/LD 5.150 yenes 7/25) basado en la segunda de las novelas y "La caballería de cada uno" que está basada en la quinta novela.

Los personajes

CHINCHATE !!! jo, jo, jo !!!

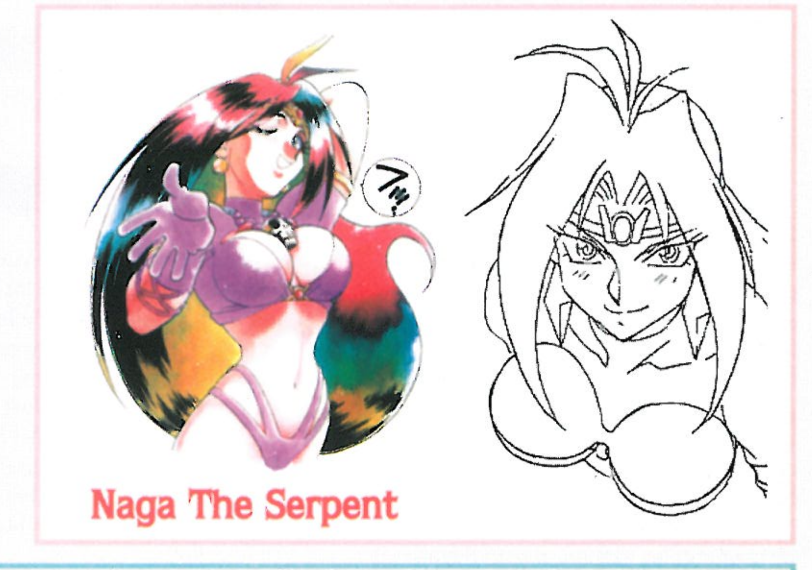
Argh ! no digáis según qué cosas . . .



Lina Inverse

Es la protagonista. Nace en Zefiria y tiene aproximadamente unos 15 años. Es tremendamente inteligente y una ingeniosa y poderosa hechicera, pero con el carácter más insolente y desagradable que cualquier otra persona en el mundo. A causa de su ferocidad y pocos escrúpulos , la gente la teme y suele llamarla 'asesina de ladrones' o suele decir que 'incluso un dragón huye de ella'. Ella piensa que las malas personas no tienen ningún derecho y su máxima satisfacción es desplumar y burlarse cada día de los ladrones que se le ponen a tiro para poder librarse así de su estrés. Le obsesiona no disponer de un físico (especialmente de un busto) desarrollado y de dinero, por lo que es capaz de hacer casi cualquier cosa. V.C. Megumi Hayashibara

Naga The Serpent: la hermana mayor de Lina , Tiene unos dieciocho años y como Lina, también ha llegado del país de la Magia con sus voluptuosas curvas y su sonora carcajada. No es tan inteligente, y esto se hace más notorio en cuanto le dan sus ataques de egocentrismo y demostrar, según sus propias palabras, que es la mejor, más bella y genialmente capacitada hechicera... Aunque francamente rara es la ocasión en que consigue no causar ningún desastre y Lina ha de sacarle las castañas del fuego. Suele dedicarle palabras cariñosas a su hermanita como 'debilucha, sin cerebro, sin pecho y una hechicera sin escrúpulos'. Se cree la única rival a la altura de Lina y si Lina es cruel, Naga es peor aún. V.C.:Maria Kawamura (Sailor Moon S-Yûjial, Top o Nerae! Gunbuster-Jung Freud, Shulato-Miho Kuroki...)



Naga The Serpent



Gourry Gabliev

Tiene cerca de veinte años y lo de este tío... no es normal. Es alto, gallardo, encantador, rubio melenas, con más fuerza que todo un ejército y si eso parece poco también tiene un excelente dominio sobre la espada. Hasta aquí bien hasta que a la que llegamos a su cabeza, en la que parece que sólo tenga aire en todo y en lo que piensa todo el día es en llenar el estómago y hacer el holgazán. Sin embargo a pesar de ello y de que Lina considere que es el más inútil, posee la legendaria espada de luz. V.C.: Yasunori Matsumoto (Violence Jack-Takamatsu, Kor.- Hayakawa, Shin Captain Tsubasa-Napoleon, Tenku Senki Shulato-Akalanata...)



Zelgadiss

De aproximadamente unos veinte años. Su nombre completo es Zelgadiss Greywaz. Tiene la piel de piedra y una fuerza maléfica enorme, todo ello causado por la magia de una espada hechizada que encontró. Es uno de aquéllos personajes que se guían por su sentido común y lo lógico...(señor Spock?) pero desde el momento en que se encontró con Lina, la influencia de ésta causa estragos en su carácter racional y empieza a comportarse de la forma más extraña . V.C. Hikaru Midorikawa (Wakaki Densetsu Shoot- Toshihiro, Papuwa kun- Shintarô)

Seguimi !! Vedrai che non te ne pentirai !

Ameria

Tiene una edad parecida a Lina o algo menor y su nombre completo se las trae: Ameria Wil Tesla Saillune. Tiene el vicio de soltar frases como 'Pase lo que pase la justicia siempre triunfa' o 'El corazón de la justícia' y para colmo es una especie en versión femenina de Gourry por su sentido común. Es la segunda princesa del Sagrado país de Saillune y utiliza la magia blanca. Es muy rica y se dice que se aburría en su vida cortesana y que por eso acabó siguiendo a Lina en su viaje. Está algo encariñada de Zel (Zelgadiss) algo que ya en Slayers Try no es ningún secreto.V.C.: Masami Suzuki

Fyria



Fyria: Fyria wul Kopt es la doncella del santuario del dragón de fuego. Al principio es llamada por medio de un oráculo divino que marca el rumbo del personaje. Para variar y para el fastidio de Lina se incorpora a la troupe. Es de lo más inestable y cada cinco minutos es capaz de montar una escena a grito pelado, lagrimear como una loca , parecer una digna princesa, o hacer lo más simplón que te puedas imaginar...

Xellos



Xellos: acostumbran a llamarle Priest Xellos. Es una de las pocas personas que viaja con Lina que más conserva su cordura y seriedad. En Slayers Try es un fiel subordinado a las órdenes del rey bestia Zellas Metallium. Es un tipo realmente muy elocuente y equilibrado pese a que de vez en cuando, su auténtica naturaleza como miembro de una família de demonios se manifesta.V.C.Akira Ishida.



Slayers es muy prolífica en homenajes de este tipo (Record of ...)

LA BANDA SONORA

Curiosamente aunque no se haya tenido ningún contacto con Slayers como serie en sí, alguna que otra vez habreis podido disfrutar de alguno de sus temas debido a su calidad y también en parte a la fama de Megumi Hayashibara, que interpreta temas como Midnight Blue (Ova.) o Give a Reason (tema de apertura característico de Slayers).



En su banda sonora encontramos instrumentales de calidad y vocales con mucha fuerza. Algo que se confirma en cuanto vemos sus temas en los Rankings de los mejores singles.
Temáticamente, de Bgm, o banda sonora en general de la serie, existen dos volúmenes de Slayers - Soundtrack (3.000Y), un compact exclusivamente de BGM de Slayers Next y dos compactos de Slayers Try.
Eso respecto al anime. Los tres contienen instrumentales que tal vez no llegan a la altura de Dai no Daibôken (Las aventuras de Fly) pero no tienen desperdicio.
Respecto a los ovas, Slayers Ova Soundtrack 1,2 2.548 Yenes, dos compactos de la primera película, la banda sonora de Slayers Great (1800 Yenes) y el de el Slayers Special.

En cuanto a compactos vocales, existen los clásicos minidiscos con los temas de apertura y conclusión de las diferentes entregas. Incluso de Slayers EX (de los cuatro dramas existentes) y de Slayers Return con los temas "Just be conscious" y "Run all the way" (KIDA-136) .
Especialmente recomendables son el vocal de Slayers Try y el Slayers Ova Song Book 3.059 Yenes, prácticamente el mejor de todos ellos.
Más asequibles, son el Slayers Next Sound Bible I y el Slayers Next Sound Bible II. El primero con los openings y endings en versión TV completa, Bgm de pies a cabeza y dos dramas cortos de Lina. Y el segundo es también BGM pero contiene además de los op./end. dos canciones más, una interpretada por Hikaru Midorikawa (Zelgadiss) y la otra es un dueto entre Lina y Ameria.

MERCHANDISING

Existe toda una gama de productos de merchandising de lo más clásico y diverso, pero lo que más acapara la atención son una serie de libros temáticos. Empezando propiamente por el libro de ilustraciones de Araizumi, naturalmente publicado por Fujimishôbô. Es un art book que contiene exclusivamente dibujos del autor, tanto a todo color, y en blanco y negro, que ha realizado para las novelas de Slayers , Slayers SP, Slayers DX y que casi todas se han publicado en la Dragon Magazine.
Pero si lo que se busca es información, existen los libros más temáticos como por ejemplo los dos libros que por el momento han aparecido de Slayers Try. El SLAYERS TRY: Special Collection publicado por la editorial Fujimi Shôbô y está al asequible precio de 1.500 Yenes. Es bastante recomendable. El primer libro compila los nueve primeros capítulos aparte de un cúmulo de información y el segundo los nueve siguientes, con los Eye cach de la serie, bocetos de diseños, explicaciones del universo Slayers, y explicaciones acerca de los hechizos (Fire Ball, Drag Slave...)

NOVELAS

Slayers, doce volúmenes:
-Slayers
-Atlas no Madôshi (El hechicero de Atlas) - 90/8/25
-Sailag no Yôma (El fantasma de Sailag) - 91/2/25
-Battle of Saillune - 91/10/15
-Shirogane no majû (la besia negra de Shirogane) - 92/7/25
-Vezendi no Yami (la oscuridad de Vezendi) - 93/3/25
-Maryûoh no Chôsen (el desafío del Rey demonio dragón) 93/12/25
-Shiryô toshi no ôh (El rey de la ciudad fantasma) - 94/8/10
-Bezerudo no Yôken (La espada embrujada de Bezerudo) - 95/6/25
-Solaria no Bôryaku (El complot de solaria) - 95/12/25
-Crimzon no Moshû (La profundamente arraigada ilusión de Crimzon) - 96/7/25
-Hagun no sakudô (La maniobra del ejército líder) - 97/4/25

SLAYERS SP SERIES

-Shijomajutsu toshi no ôji (El príncipe de Saillune-la ciudad blanca) - 91/7/25
-Little Princess (Pequeña princesa) 92/3/25
-Naga no Bôken (La aventura de Naga) 92/10/25
-Madôshi Kyôkai no inbô (la conspiración de la asociación de la magia) - 93/6/25
-Tatakae! Bokura no Daishinkan (lucha! Nuestro gran sacerdote!) 93/10/25
-Datô! Yûsha-sama (¡Golpéale! Yûsha *) 94/10/25
-Ganbare Shiryôjutsushi (Adelante, necromancia-mago fantasma) 95/1/25
-Osorubeki Mirai (El futuro que debe ser temido) 95/07/20
-Irîzu no tabiji (El viaje de Irîzu)96/4/25
-Hakaijin wa tsuraiyo (Es duro ser un dios destructivo!) 96/10/25

Lost Universe Series (3)

Slayers Delicious
- Lina chan oshare Daisakusen
(la campaña de moda de Lina-chan)
- Jujutsushi no mori
(El bosque del hechicero)

CYBER WEAPON Z

Una serie de lucha y acción "made in Hong Kong" salida de la fábrica de Freeman. Esta podría ser una rápida definición de Cyber Weapon Z, podría ser, pero para los fans de Andy Seto y Chris Lau no lo es.
La serie de lucha que un día pensara Chris Lau para los lectores hongkoneses ha ido más allá de sus expectativas al haber cruzado ya numerosas fronteras. La historia, representada por el espectacular dibujo de Andy Seto, ha llegado también a manos de los editores franceses (Tonkam), que ya llevan tres reediciones de la obra, siendo la última el noviembre del pasado '97, lo que demuestra la enorme popularidad que acompaña a esta serie.

LA HISTORIA

Park Iro llega al sagrado Templo celeste de Shaolin del sur, donde pretende llegar a dominar las 72 técnicas de artes marciales que allí se imparten. Para los que estén pensando en Kung Fu, que se olviden del pequeño saltamontes; Park llega con ansias de ser muy fuerte, quiere llegar a convertirse en el mejor para vengarse de alguien de quien sólo sabe dos cosas: una, que provocó que su novia Soti le dejara porque era débil; y dos, que ese alguien es un avanzado alumno de la escuela de Shaolin del norte.
La joven Anling llega a Shaolin al mismo tiempo que Park , pero sus motivos son muy distintos: sus padres son miembros del Comité de Artes Marciales y envían a su hija a estudiar y perfeccionarse.

Portada del Tomo 4 de la Edición Francesa

Park cree encontrar un reto en Loneken, el alumno más avanzado de la Sección de las 72 técnicas y ayudante del maestro Tenso, pero éste le da a entender que no está todavía a su altura enfrentándole a Rosaland, la pantera negra; Rosaland es un ser fantástico cuyo cuerpo tiene tres estados: pantera negra, mujer-gato y sombra. Esta particularidad la convierte en una excelente luchadora y mano derecha de Loneken (pura imagen de la bondad y de la pureza de corazón en un ser humano).
Park comprende, al perder contra Rosaland y al ver levitar a Loneken, lo mucho que le falta para llegar a batirse con él algún día.
Mientras, en Shaolin se estudia la evolución de la raza humana mediante las más avanzadas tecnologías con el objetivo de conseguir el siguiente paso evolutivo del hombre: el dominio natural de las artes marciales y de la magia. Un potente ordenador (el segundo más importante del mundo) ha concentrado en varios programas todas las técnicas y toda la sabiduría del templo además de contener toda la historia de la humanidad.
¿Y los malos dónde están? El demonio Molitofu se introduce en la red de dicho super-ordenador (gracias a la intervención del espía de la dimensión A que le acompaña) y llega a su centro, donde se encuentran los programas de las 72 técnicas y el Conocimiento.
Molitofu toma forma física y se enfrenta a los desconcertados Park y Anling, que se habían acercado al lugar tras haberles llamado la atención el estruendo provocado por la aparición del demonio .
Durante el enfrentamiento (que ocupa los volúmenes 2 y 3 del manga) Molitofu descarga por error los programas de Shaolin en el cuerpo de Park, convirtiéndole en involuntario poseedor de todo conocimiento y poder.

ANDY SETO EN ANGOULEME



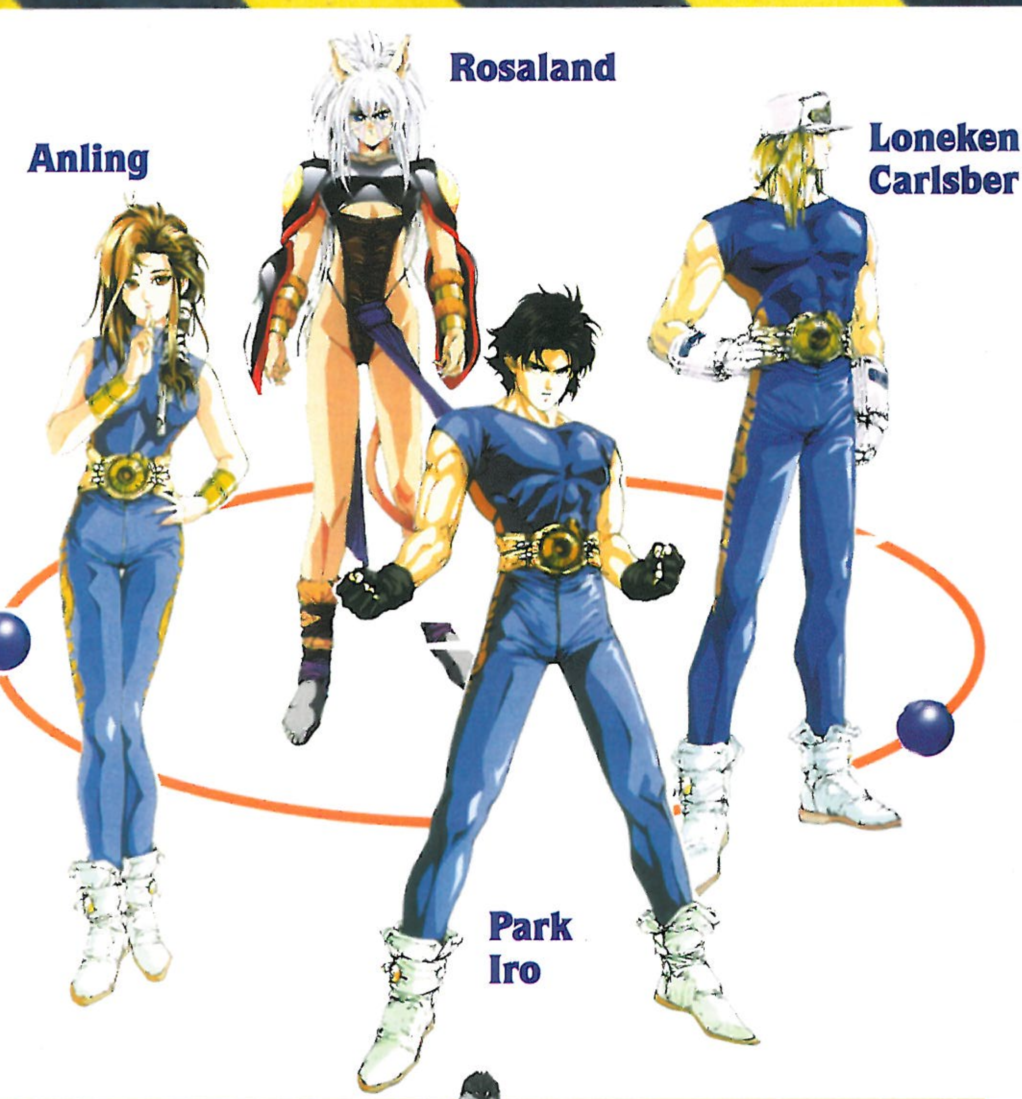
El pasado Salón de Angouleme contó con un invitado muy especial, Andy Seto, dibujante e ilustrador de la popular Cyber Weapon Z. El stand de Tonkam era algo así como una multitud desenfrenada que moría por una dedicatoria de Andy. El autor atendió a sus fans y supongo que esto le dejaría el brazo casi dormido, porque mira que llegaba a haber gente...
A nuestro turno, Andy nos deleitó con el chan de Anling que podéis ver en la parte inferior de esta misma página.





Dedicado a todos vosotros, lectores !!!

Molitofu huye junto a Soti (espía de la dimensión A) después de haberse enfrentado ésta a Rosaland y a Anling. La sección de las 72 técnicas se despliega por completo y el maestro Tenso dirige el combate junto a Loneken.
Park, con sus nuevos poderes consigue herir al demonio y le persigue más allá de las fronteras del templo. Fuera de ellas otro demonio se enfrenta a Park para facilitar la huída a Soti y a Molitofu. La providencial llegada de la Armada Gubernamental de los Estados Independientes en su enorme crucero espacial, el Tinting, salva a Park.
La armada es la clase militar y viene representada por el coronel Curguar Guy y por su mujer, la comandante Tina Guy , que han venido a Shaolin para ofrecer el soporte del ejército a las fuerzas del templo y para hacer un reporte de los avances de la Búsqueda Celeste . Al descubrir que Park posee dentro de su cuerpo todas las técnicas de artes marciales de Shaolin y todo el conocimiento de la humanidad, deciden entrenarle junto a Anling y Loneken; los tres formarán un cuerpo de élite que ya tiene un pie en el siguiente estado evolutivo del hombre.
En la dimensión A, la maestra Soloté castiga a Molitofu por su fracaso pero no a Soti, que es la prometida de Leiting, ex-alumno de Shaolin del



Personajes Secundarios

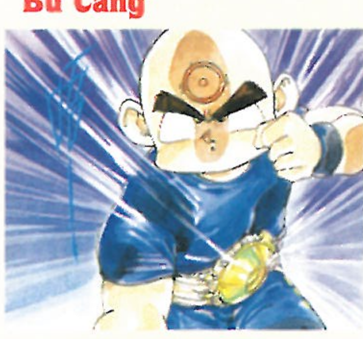


Maestro Tensō



Dirige la sección de las 72 técnicas

Bu Cang



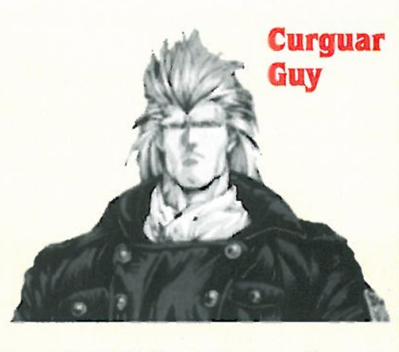
Da la nota cómica
(Dios mío, cuánto se parece a Krilin)

Tina Guy



Comandante del Tinting

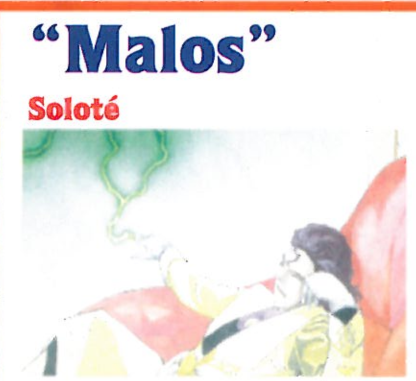
Curguar Guy



Coronel del Tinting. Fué compañero del mítico general Luba

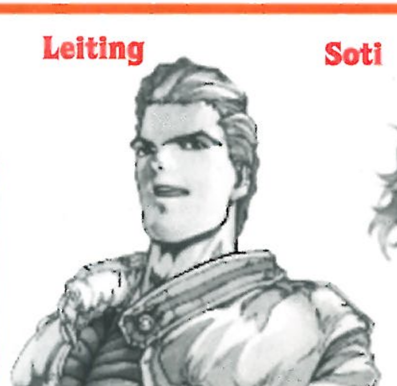
"Malos"

Soloté



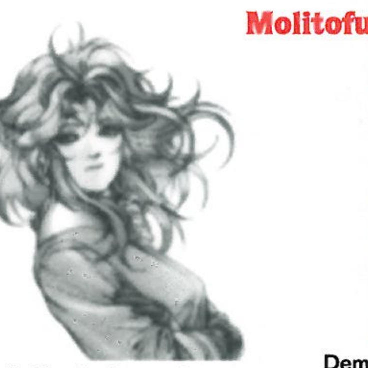
Domina la Dimensión A.
Tiene un gran poder.

Leiting



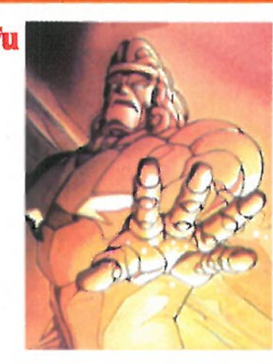
Está asociado a Soloté por interés.
Antiguo alumno de Shaolín

Soti



Dejó a Park para irse con Leiting.
También trabaja para Soloté

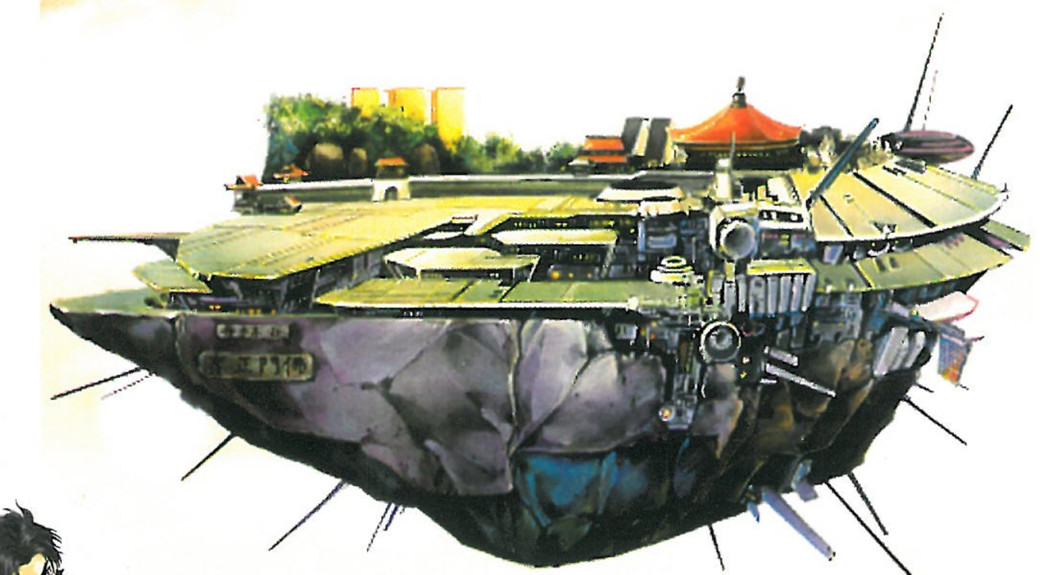
Molitofu

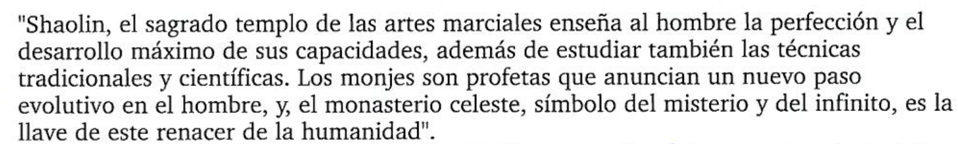


Demonio de la Dimensión A. Se introduce en Shaolín mediante el sistema informático con la ayuda de Soti.

norte (¿relacionáis...?) y nuevo aliado de las fuerzas del mal.
Soloté se cobrará el fracaso de Soti y la impertinencia de su poderoso aliado poniendo a prueba capacidades de Leiting mediante el enfrentamiento con dos demonios de la raza de Molitofu. Leiting vence, cómo no... Soti le pide a éste que no mate a Park si nunca llega a enfrentarse con él (¿no es tan mala, no?), pero Leiting no le considera un rival a su altura.
Hasta aquí el tomo 4 de la edición francesa titulado "Hacia una nueva humanidad" e impreso el pasado enero'98; teniendo en cuenta su periodicidad, no veremos el tomo 5 hasta Junio o Julio, paciencia...
Ya os informaremos.







"Shaolin, el sagrado templo de las artes marciales enseña al hombre la perfección y el desarrollo máximo de sus capacidades, además de estudiar también las técnicas tradicionales y científicas. Los monjes son profetas que anuncian un nuevo paso evolutivo en el hombre, y, el monasterio celeste, símbolo del misterio y del infinito, es la llave de este renacer de la humanidad".
Así reza la introducción de Cyber Weapon Z. El monasterio es el escenario principal de esta historia, y se compone de varias secciones:

1. Sección de Tamo: ayuda al alumno a sobrepasar sus capacidades psíquicas.
2. Sección de las 72 técnicas: en ella se ejercita físicamente al alumno.
3. Sección Chi: enseña el control y el desarrollo de la energia vital de cada uno.
4. Muro demoníaco: se usa como prisión para los demonios de otras dimensiones que han atacado Shaolin en el transcurso de la historia.
5. Instituto de la disciplina religiosa: encargado de mantener el orden del monasterio y de defenderlo.
6. Templo de la meditación: su entrada está prohibida a los alumnos. En él se reúnen y se entrenan los monjes y los maestros de cada sección.

EL MANGA









Aproximadamente unas 1.300 páginas de acción servida en tomos de lujo con tapa dura y a todo color, a 75FF (la edición francesa, que ha llegado al tomo 4 con intención de continuar) cada uno, eso sí.
Cyber Weapon Z ya ha finalizado en Hong Kong al término del tomo 10 y Andy Seto y Chris Lau ya trabajan en un nuevo proyecto del que nada se sabe hasta ahora.

2 HEARTS

トゥハーツ

Cuando ves a una indivídua con un diapasón en plan guitarra heavy y de tales dimensiones que llega prácticamente a los dos metros, lo primero que te puede pasar por la cabeza es que la chica es de una secta pitagórica y por ello se dedica a darle madera a todo aquél que se mete con sus braguitas del minino azul o le nombran el número cero.

Pues no, Takahal Matsumoto construye aquí la historia de una "Magical Girl" que ya al primer golpe de vista le da un bofetón a la visión típica de este género. 2 Hearts es un desparrame en el que la protagonista en cuestión, Ayaka Sakaki, a sus dieciséis años, de un género más bien garrulo, torpe y bruto que es popular en el instituto por su destructividad, y que acaba de complementarse con el carácter de sus tres habituales (no, no han salido del museo de los horrores) Akane, modelo ingenuidad; Saki Takaoka, la pelota y resabidilla del instituto que lleva el mote de 'delegada', además tiene algo atravesada a Sakaki (no aguanta que una 'cosa' tan bestia tenga tanta polularidad y le corroe la envidia) y Moemi, con su extraño Hobby de la esfera girada.

LA HISTORIA

El nuevo curso se inicia con un nuevo profesor, Jûjin Mikata (infiltrado del futuro,un Key Master, Maestro de los Maestros) que cuando no está de camuflaJe luce un uniforme "de trabajo" que supera en horterada y pésimo gusto al de Great Saiyajin y en disimulo al de la adorable Karin Aoi .
Tras 'atravesar un océano de 3000 años para encontrar a Sakaki', su misión, le descubre a Ayaka dónde canalizar su capacidad y fuerza interior (un poder electro-magnético) no sólo para destrozar puertas y sillas de la escuela cuando le sube la mosca a la nariz o cuando se duerme en clase... Sus facultades son puestas a prueba para poder ser merecedora de tan impresionante arma como es el diapasón gigante parlanchín, 'Absolute Zaar' (al más puro estilo Grosspoliner), con el que pasará a convertirse en una Key Master que vencerá a las hordas malignas de malos espíritus.

LA OBRA

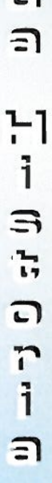
Fue publicado en setiembre del 94' por la editorial Tokukan Shoten mediante la Shonen Captain Comics. Está fuera de toda órbita racional con acción, situaciones del todo absurdas, una protagonista de lo más bruta (pero nada corta) y con un descontrol de cuidado. En base es un argumento que no resulta extraño sintéticamente pero sí en su desarrollo, todo su conjunto gana en originalidad (no todos los días se duerme en un poste de la electricidad...) además de tener Takahal estilo de dibujo ágil, dinámico y en nada despreciable (bueno... a veces las expresiones son al estilo hermana gemela de Kenshirô "Hokuto no Ken") Y lo más importante: sabe explicar la historia con un buen ritmo narrativo que no decae.
Una vez conocido este manga un diapasón no volverá a ser lo mismo; no una aburrida nota, sino una práctica manera de tender la ropa.
Esperamos poder verlo publicado aquí algún día.











Los Personajes

Key Master/Jûjin Mikata

Absolute Zaar

Ayaka Sakaki

Akane

Saki Takaoka

Moemi

Kome Tachihara

Una forma práctica de usar un diapasón gigante

Los "Malos"

Takashi

Demonio

Kaoru Tachihara

Virtua Fighter

Legend of Sarah

Además de 2Hearts, Takahal Matsumoto ha dibujado otros mangas. Uno de ellos es "Virtua Fighter: the legend of Sarah" (1991), anterior a 2Hearts (Tokuma Shoten,1994), en el que Takahal ya tenía definido su estilo como mangaka y en el que se podía apreciar también su particular sentido del humor y su particular tratamiento de las chicas (caras muy masculinas, garrulitis aguda...).

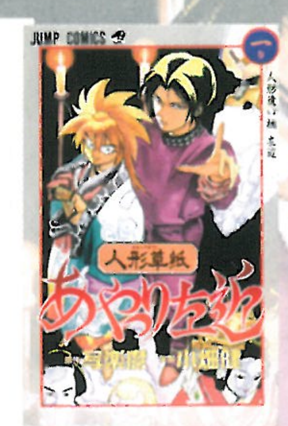
Dar un guión a un videojuego siempre ha sido difícil, ya que los de lucha son muy fácilmente resumibles: buenos contra malos y muchos puñetes.

Bien, Takahal da un gran carisma y una personalidad muy definida a sus protagonistas, así que te llegas a olvidar de la procedencia consolera del asunto. Muy recomendable.

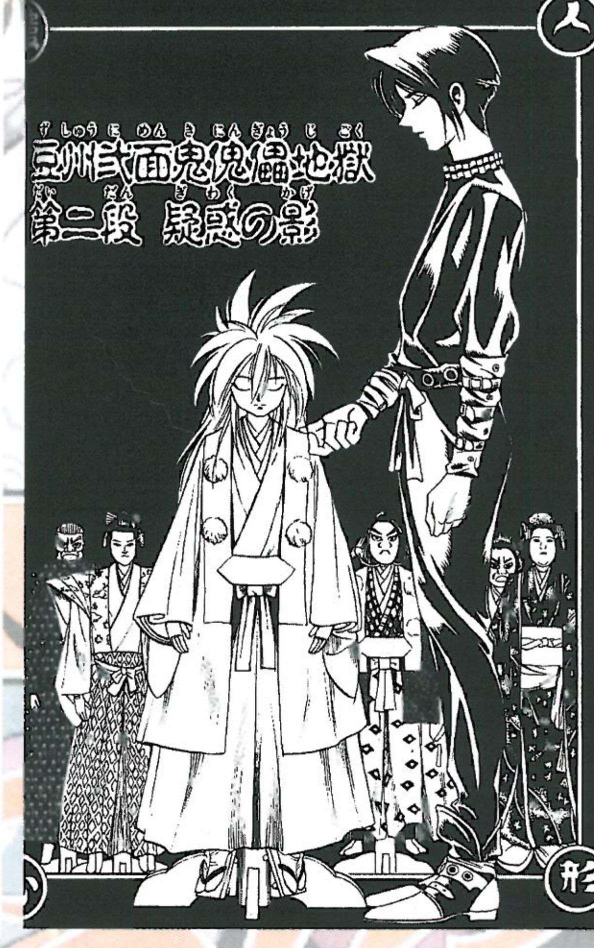


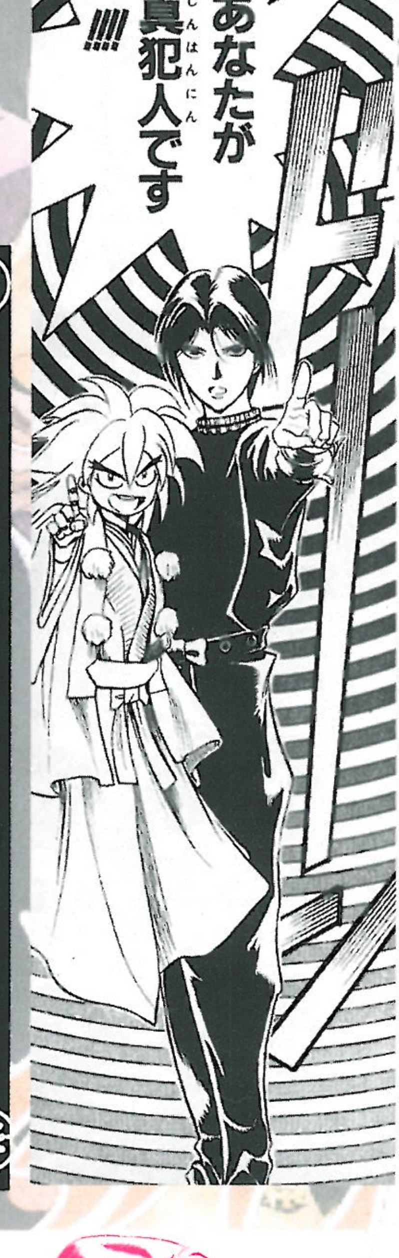
Ayatsuri Sakon

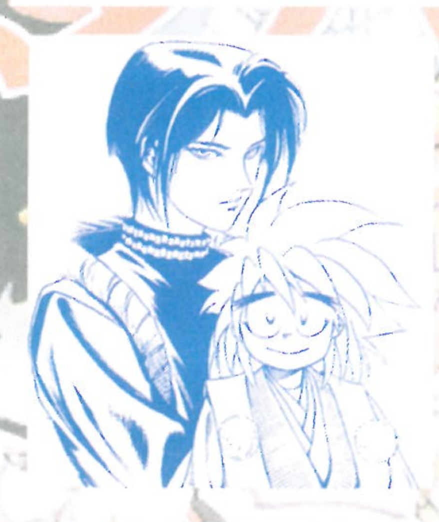
Kara Kurizoushi Ayatsuri Sakon (o Ningyo Tsukai Tachibana Sakon) es uno de aquéllos mangas que han caído en nuestras manos alguna que otra vez.

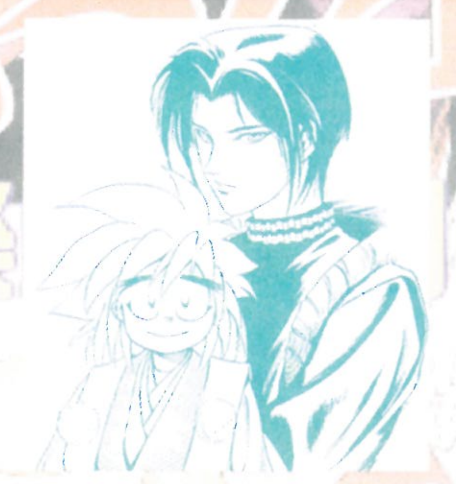


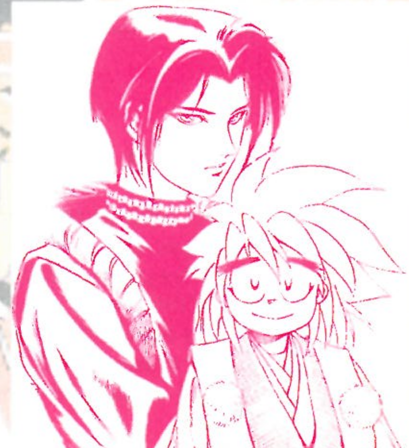
Ideada por Sharakumaro y dibujada por Takeshi Obata, esta obra narra las andanzas de la andrógina Sakon, maestra en el arte de manejar muñecas tradicionales japonesas.
Viaja con una caja cargada en la espalda a modo de mochila en la que lleva a su muñeco, un estrafalario personaje de mirada profunda y melena rojiza, ataviado con un precioso kimono, que hace dudar a cualquiera que se trate de un objeto inanimado, ya que a través de él Sakon canaliza una enorme energía psíquica que la ayuda a resolver los numerosos misterios que se le presentan a lo largo de su viaje.
Sakon es chica de pocas palabras, habla más por boca de su muñeco que por sí misma, y es que a ella no le van las conversaciones banales. Siempre que habla es para desvelar algún misterio o para aclarar conceptos. Nos encontramos delante de una trama detectivesca ambientada en los años 20 nada convencional, en que los asesinatos siempre están relacionados con extraños muñecos, algunos simples objetos de sus propietarios/víctimas, otros canales de extrañas energías con las que Sakon puede contactar a través de su propio muñeco.
Asesinos en serie, jóvenes actrices en peligro, psicópatas frustrados, alguna que otra escena "gore" y un poco de madera, todo ello envuelto en un grafismo muy correcto y agradable tratado con delicadeza y algunos toques de humor.









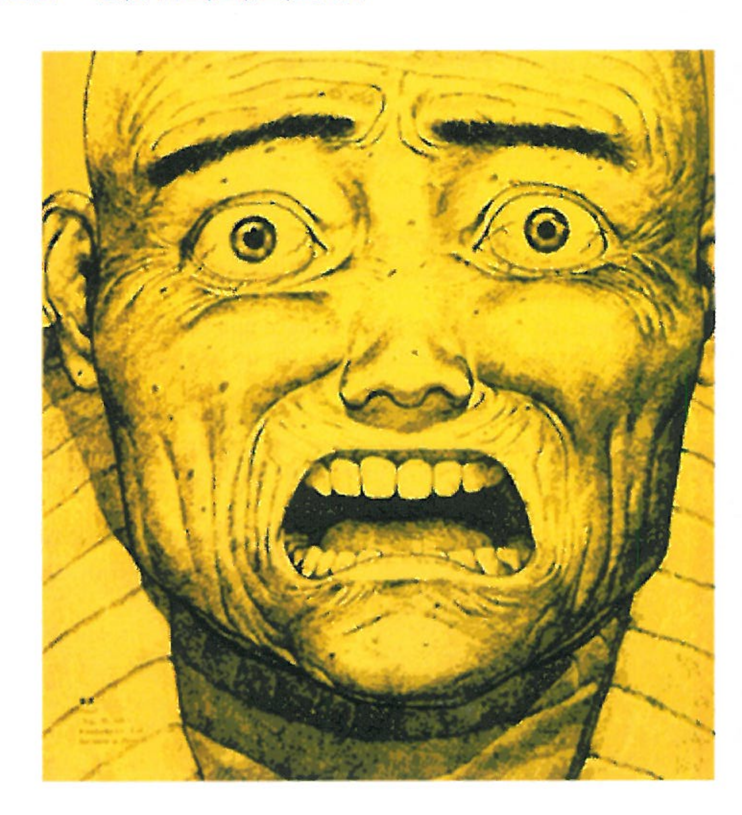


KATSUHIRO OTOMO

KABA ART GALLERY



Los fans del consagrado Otomo no os podéis dejar perder su último art-book recopilatorio, el "Kaba, Otomo Katsuhiro Artwork", publicado recientemente por Kodansha.
Este libro de 28 x 28 cm. Está dividido en varias secciones, a saber; ilustraciones inéditas de Akira, un artículo especial sobre un programa que emitió la NHK sobre Otomo, historias cortas como "Fire-ball" o "G...", diseños exclusivos de engendros mecánicos varios, el comic "Farewell to weapon" y un apartado especial de animación.
El precio: 4.000 yens.







KENJI TSURUTA

En nuestro país Kenji Tsuruta se dió a conocer a raíz de una de sus obras de culto en Japón: Spirit of Wonder, Miss China. No obstante su producción no se limita a esta serie publicada por medio de Planeta de Agostini el pasado año, se extiende a un amplio abanico que le ha valido un grupo estable de seguidores en Japón.

Spirit of Wonder

Desde su debut hasta Spirit of Wonder, Miss China Kenji Tsuruta ha ido introduciendo sus obras por medio de las revistas Afternoon y Morning.
En este volumen, de formato de lujo, se hace una revisión especial de su obra e incorpora diferentes pin-up dibujados por el autor por el módico precio de 1200 Yenes.
Por medio de periódicos y noticias oficiales propiamente se sabe, así como por la numerosa constelación de seguidores, que que a partir del día uno de Febrero se inicia los dos dramas radiofónicos de Spirit of Wonder que llevan por título Return Melancolia y Natsuko.



En Japón, el Hidrogen Pack es una versión de superlujo que incluye un CD-Rom además de las ilustraciones de cada tema presentado con un libro distinto.
El precio . . . prohibitivo!

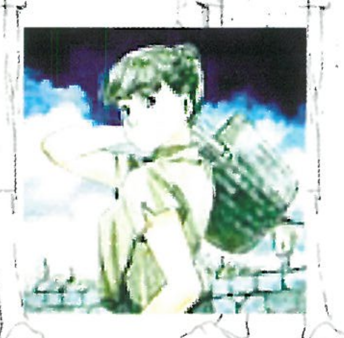
Meikiko - Fumetsu no shôjo (Eternal girl)

Se trata de un libro de ilustraciones que se ha publicado en Enero del 98'.
En el libro aparecen todos los personajes que Tsuruta ha creado hasta ahora, inclusive los nuevos personajes de su nueva serie "Eternal Girl" entre ellos Meikiko, la protagonista..
Sus contenidos son los siguientes:
- Prácticamente en cada página una ilustración estilo póster-book.
- Formato B4 36'4 cm. por 25'7 cm.
- Treinta y seis láminas a todo color como mínimo.
- Información sobre cada uno de los personajes que se incluyen en el libro.
- Cómo conseguir un póster de 103 por 27'8 cms.
- Una especie de serial y también una tira cómica.

Al precio de 4700 Yenes y el 10 de Febrero como fecha de salida.
Fans de Tsuruta, a por él!

Suiko - hydrogen

Se recopilan todas las ilustraciones del autor, incluso de su gran y reciente obra Ring the World. Incluye todas las ilustraciones en color que fueron creadas para el manga y todas las portadas.
4500 Yenes.



SFMeibutsu - Shoki Sakuhinshû

Como especifica el título en sí mismo, se trata de una recopilación de sus primeras obras, más hacia la vertiente de la ciencia ficción.
Se compilan los primeros productos de Tsuruta pero se incluyen algunas novedades.



Forget me not,
Publicado en "Morning"



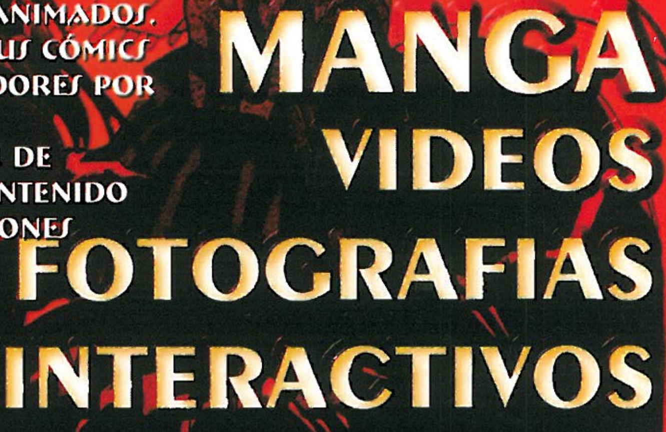


ASIAN

Import CD-ROM

LA NUEVA INVASIÓN DE ORIENTE LLEGA EN FORMA DE DIBUJOS ANIMADOS. LA DESCARNADA SEXUALIDAD QUE LOS JAPONESES APORTAN A SUS CÓMICS Y A SUS PELÍCULAS DE DIBUJOS TIENEN INCONDICIONALES SEGUIDORES POR TODAS PARTES.

ASIAN IMPORT ADEMÁS DE PRESENTAR UNA CUIDADA SELECCIÓN DE FOTOGRAFÍAS, VÍDEOS, Y PROGRAMAS INTERACTIVOS DE ALTO CONTENIDO ERÓTICO, DESCUBRE UNA SELECCIÓN DE LAS MEJORES PRODUCCIONES ORIENTALES DE ANIMACIONES Y DIBUJOS MANGA, DONDE DESCUBRIRÁS SERES DE INMENSO PODER E INFINITA MALDAD CON UN SÓLO ASPECTO EN COMÚN CON NUESTRA RAZA... LA PASIÓN POR LAS HEMBRAS HUMANAS.



MANGA
VIDEOS
FOTOGRAFIAS
INTERACTIVOS



Ref:CE861 - 2.900ptas

Fantasías Carnales: Marc encuentra a una jovencita que resulta ser la diosa Osiris, encarnación del amor carnal, la cual pretende sorber toda la potencia sexual de Marc. SIN CENSURAR. Mac/Win.



Ref:CE835 - 4.500ptas

Ring OUT: El primer juego rol interactivo MANGA en CD: Aya es vendida a un gangster al cumplir los 18 años y se ve inmersa en un mundo de violencia y sexo. Tienes que ayudarla a salir de él o convertirse en la reina del Ring Out. Mac/Win.



Ref:CE834 - 2.500ptas

Venus Select: Nuevas animaciones MANGA de la famosa colección "Fantasy Art Gallery Bishojo Manga". Conozca a los sex-ídolos del juego VENUS, y descubra algunos de sus más memorables momentos.



Ref:CE860 - 2.900ptas

Le Miroir des Perversions: Virginia recibe por su cumpleaños un medallón mágico con el que descubre un impulso sexual sin precendentes que la harán ditrutar del sexo como nunca había imaginado. Mac/Win. SIN CENSURA.



Ref:CE859 - 2.900ptas

Frisson Bleu: Selección de escenas de alto voltaje salidas de los estudios japoneses que muestra SIN CENSURA todo tipo de escenas de sumisión, humillación y violencia. Mac/Win



Ref:CE934 - 2.900ptas

Manga Pervert Vol.2: Más de dos mil NUEVAS imágenes de MANGA erótico y pornográfico y las animaciones más calientes del cine X oriental. Multilingüe: ESPAÑOL, ingles,...



Ref:CE877 - 2.900ptas

Odysee du Plaisir: Dos jóvenes tienen que demostrar toda su "valía" para salvar su vida en el interior de una nave alienígena. SIN CENSURAR. Win o Mac.



Ref:CE878 - 2.900ptas

Possession Diabolique: Extrañas ceremonias acabarán por dar paso a todo tipo de perversiones y juegos sexuales donde todo está permitido. Vídeos 100 % MANGA SIN Censurar. Win o Mac.



Ref:CE879 - 3.500ptas

Plaisirs Manga Vol.1: Manga INTERACTIVO estructurado en tres partes: sumisión, humillación y violencia. Los vídeos son directos, sin "tiempos muertos" y totalmente sin censurar. Win o Mac.

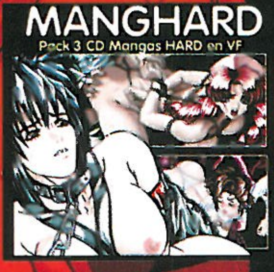


Ref:CE880 - 3.500ptas

Plaisir Manga Vol.2: Ofrece tres nuevos temas relacionados con el sexo: el placer, el dolor y los monstruos. Vídeos son directos, sin "tiempos muertos" y totalmente SIN CENSURAR. Win o Mac.



Ref:CE935
4.900ptas



Pack de 3 CD-ROMs dedicado exclusivamente al mundo de MANGA sin CENSURAR. Incluye: **Esclavas y Sumisas:** Para conquistar el Universo la Diosa Uaranus con la ayuda de sus mostruos hacen prisioneras a jovencitas vírgenes con el fin de ser regenerada sexualmente. **Humillación Manga:** En una remota galaxia, el planeta Uro está dirigido por Godam, un tirano y obseso sexual. **Photo Manga:** Fantástica colección de 800 dibujos manga.

Por cada 5.000 pts (sin IVA ni gastos de envio) de compra, eliga 1 CD-ROM de la lista adjunta totalmente GRATIS.

- Los títulos en CD-ROM de regalo están sujetos a disponibilidad.
- Si algún título de esta promoción se agotara se enviará otro de similar contenido.



OFFICE 2000 **ROM WARE**
Tel: 902 194 194
Fax: 923 373 332

OTROS CD-ROMs de REGALO

1 CD GRATIS por cada 5.000 ptas de compra (sin iva ni gastos de envio)

CE449 Erotika	CJ190 CD-Magazine 3 (2 CDs)
CE451 Jenifer	CJ191 CD-Magazine 4 (2 CDs)
CE460 Pasada de Vueltas	CJ192 CD-Magazine 5
CE454 Sex Circus	CJ266 Cinema PC Vol.1
CE461 Fantástica Moana	CJ312 Cinema PC Vol.2
CE457 Buscando a Nicole	CJ313 Cinema PC Vol.3
CE598 Delicatessen	CJ319 ¿qué HOTEL?
CE448 La Agente 007	CB663 Mundial de Futbol



CDs de regalo:

Enviar a: OFFICE 2000 - Apartado 851 - 37080 Salamanca
Tel: 902 194 194

CD CLASSIC

Envien los artículos cuya referencias que indico a continuación:

Nombre:

Dirección:

C.P. - Localidad - Provincia:

Teléfono: N.I.F.:

- [ ] Recepción por Agencia (+1200 pts. g.envío) SEUR 24 Horas
- [ ] Recepción por Correos (+400 pts. g.envío)
- [ ] Cargo a mi tarjeta: [ ] VISA Classic [ ] MasterCard [ ] tarjeta 6000

Fecha Caducidad: Firma:

IVA no incluido

X **Suscripción GRATUITA a la publicación ROM WARE**

Suscripción GRATUITA a la publicación ROM-WARE y Especial PRIVADO, con más de 3.000 CD-ROMs, sobre juegos, cultura, eróticos, utilidades, gráficos, etc.

NO es necesario hacer ningún pedido.

SPIRIT OF WONDER
- EL ANILLO DE MISS CHINA -



Hablar a estas alturas de Miss China puede parecer, quizá, un poco desfasado, pero se trata de un tema interesante si el tema en cuestión es el anime basado en este popular manga de Kenji Tsuruta.

FICHA TÉCNICA

Esta cinta de 45 minutos fue editada en Japón por TOSHIBA y EMI en el año 1992 y reeditada en EEUU 1995 por ANIMEIGO en colaboración con el STUDIO PROTEUS, que posteriormente colaboraría con DARK HORSE para la publicación del manga en inglés (la versión española, de hecho, salió de allí).

La dirección corre a cargo de Yanagida Yoshiaki y el guión es de Shimada Michuru, aunque el mismo Kenji Tsuruta reconoció en una entrevista realizada por Studio Proteus que le hubiese gustado dirigirla él.

En cuanto a lo que al título se refiere cabe decir que en su versión original era *China-san no yuutsu,* que viene a ser "La melancolía de Miss China", pero como parece que este título en inglés podía tener otras connotaciones, Animeigo y Studio Proteus decidieron cambiarle el título.

ARGUMENTO

Por si algún/a despistado/a no recuerda el argumento voy a sintetizarlo, basándome en el vídeo, en las siguientes líneas.
El narrador de las historia es un viejo marinero de quien jamás vemos el rostro que intenta contar cómo apareció y recibió el nombre el Anillo de Miss China. La historia se remonta a la Inglaterra victoriana, concretamente a la Isla del Príncipe de Gales, una isla imaginaria situada equidistantemente entre las esperanzas, los sueños y el mundo real. La protagonista es la joven Miss China, una muchacha que como dice el narrador heredó el restaurante chino Tenkai a la tierna edad de 18 años. A parte de regentar dicho restaurante también ejerce de casera e intenta cobrar el alquiler del inquilino del segundo piso de la casa, el Doctor Breckenridge ("Breckenlidge" cuando lo pronuncia China) quien junto con Jim, un joven relojero que lo ayuda, hace los inventos más inverosímiles para intentar ganarse la vida. En esta ocasión el invento será el Telescopio de Reflexión Espacial, un invento que llevará a China y a Jim a la luna antes de que esta se parta en millones de asteroides que formarán un anillo alrededor de la tierra.
Este OVA, como se ha podido comprobar más arriba corresponde a los dos primeros números de la colección, pero aporta una gran cantidad de detalles y tonalidades que ni siquiera el lector más detallista podría imaginar. Por otro lado es una auténtica gozada oír a China y a sus amigos hablar en versión original y enterarse a través de los subtítulos en inglés.

ANIMACIÓN

Técnicamente el anime da bastante que desear en lo que se refiere a animación, pero por otro lado lo compensa con una gran calidad en el campo del lenguaje audiovisual, tanto en el diseño de planos y perspectivas como en la iluminación o las transiciones. Si alguna vez esta cinta cae en vuestras manos prestad especial atención a las tonalidades utilizadas para pintar los paisajes, el juego de perspectivas del callejón cuando Jim se dirige al TENKAI después de negociar con Lily, los distintos refocales, los juegos de luces cuando la luna está presente y los múltiples encadenados por similitud de formas.

BANDA SONORA

Otro punto a destacar es la banda sonora que acompaña en casi todo momento y que crea un ambiente adecuado para cada ocasión, también el ending titulado Yume no Tobira (La puerta de los sueños) hace su aportación para dejar un buen gusto de boca en todo aquel que haya visto la cinta hasta el final, sobretodo si se sabe que la voz pertenece a Noriko Hidara, la misma actriz que da voz a Miss China.

Marc Arambudo



GIRLFRIEND OF STEEL

LA HISTORIA ALTERNATIVA



REPORTAJE

"¿Qué está pasando? No se oyen sirenas de alarma, ni ningun tipo de alerta!" Es una noche de luna llena. Un misterioso objeto ataca Tokyo-3. La ciudad arde y Nerv no ofrece ninguna explicación. Por qué?

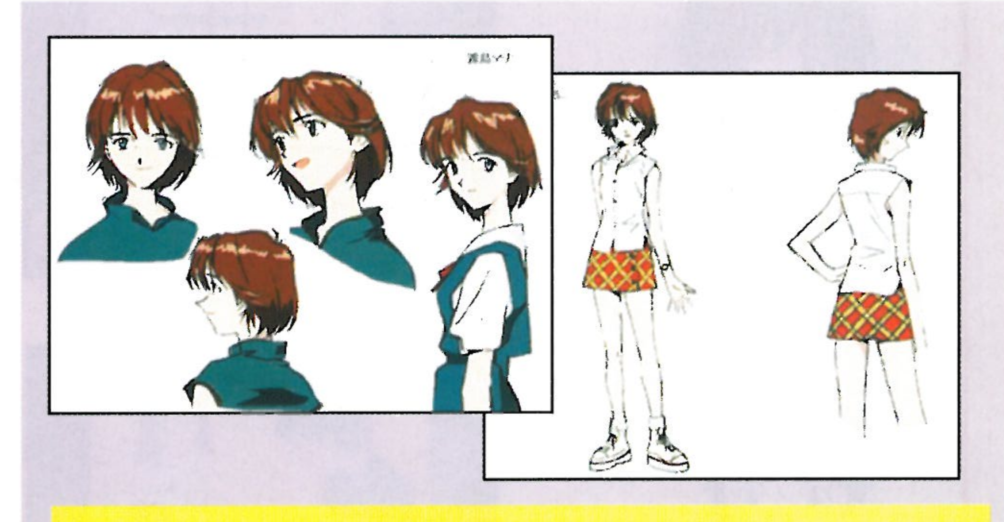
"Tú eres Ikari?" pregunta Mana. "Encantada de conocerte".
El día siguiente. Mana Kirishima -una nueva estudiante de intercambio- ha llegado a la escuela y se acerca a Shinji, éste está un poco confundido.

Todo lo dice o hace Mana es extraño, un poco sospechoso. ¿Es una espía? Shinji no puede decirlo. Su sincronización con el Eva se corrompe. Su padre le da una reprimenda. "Si no quieres pilotar el Eva vete de aquí" , dice Gendo Ikari a su hijo. "Me molestas".

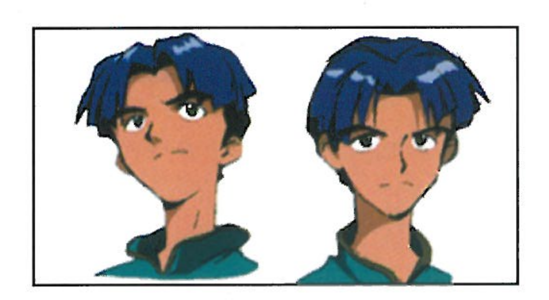
"Shinji, si estoy contigo tendrás problemas", dice Mana.
"No te preocupes. Tenemos la libertad de estar con quien queramos.", replica Shinji.
"Libertad…una hermosa palabra."

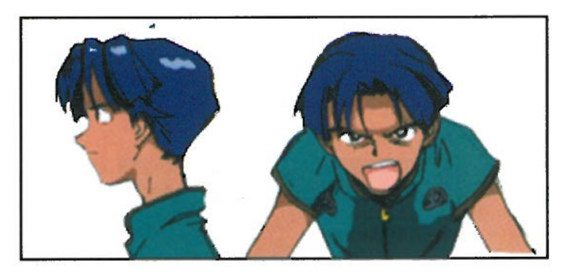
Así empieza Girlfriend of Steel, un juego diseñado para PC/Windows, Playstation y Sega Saturn.
El juego se desarrolla entorno a la historia de Evangelion que todos conocemos pero como un capítulo aparte en el que aparecen nuevos personajes, entre ellos Mana Kirishima, una estudiante de intercambio rodeada de misterio. Mana tiene una expresión extraña y parece una chica difícil de entender.
El primer día de conocer a Shinji ella le pide una cita. Asuka la tiene atravesada desde ese mismo día.
Además de Mana hay dos nuevos alumnos más: Musashi Lee Strasbâg y Keita; parece que ellos saben mucho acerca de Mana, quién es realmente, de dónde viene…también saben porqué Mana ha ido precisamente a la misma escuela que Shinji.





Diseños de Mana Kirishina, protagonista de Girlfriend of Steel

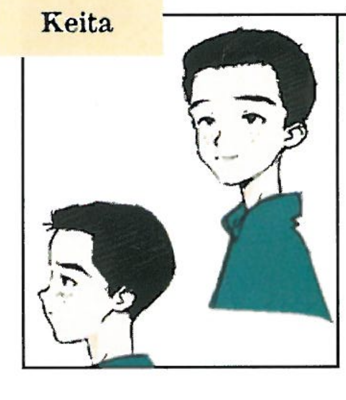




Musashi Lee Strasbâg



Keita



VERSIONES DEL JUEGO



Windows /Mac



Sega Saturn



Playstation

"PROTAS"



Mana Kirishima

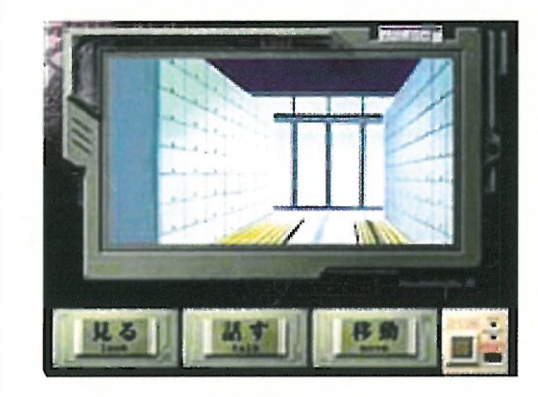


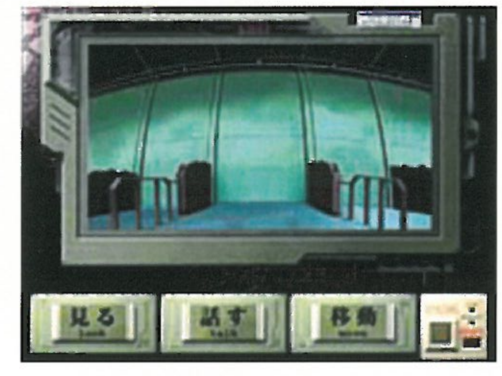
Shinji Ikari



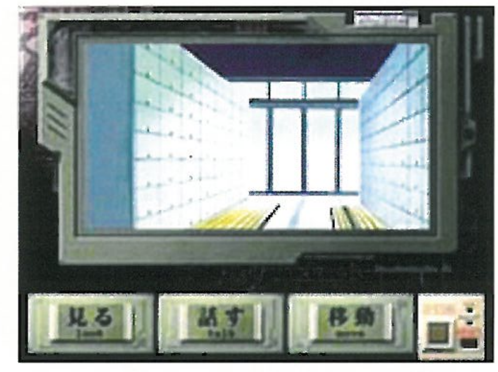
Sohryu Asuka Langley

PANTALLAS DEL JUEGO











ANIMACION-ART GALLERY













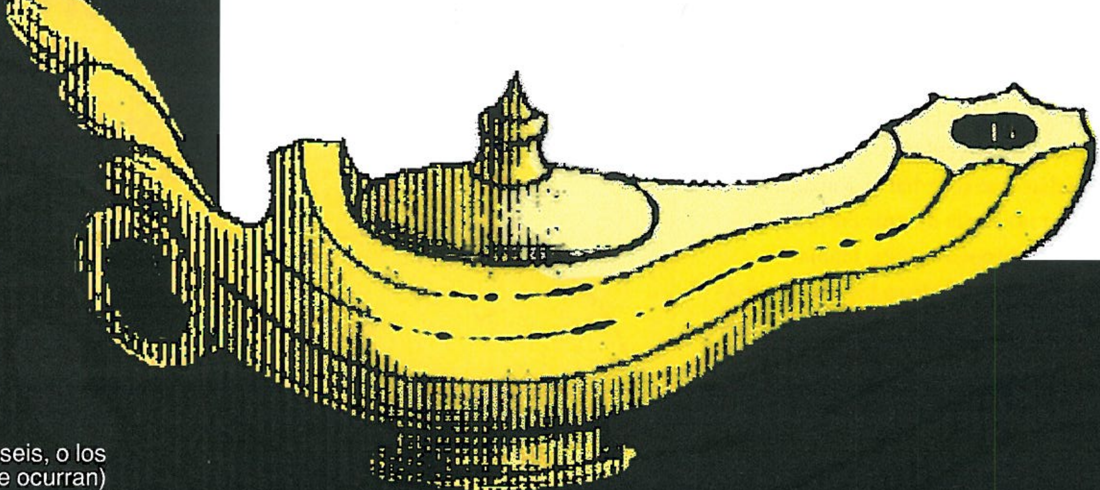








SI VIENES A VERNOS A INFORMAT '98 PODRAS PEDIRNOS 3 DESEOS ...



(o cinco, o seis, o los que se te ocurran)

ONLINE
Soluciones Básicas de Conectividad a Internet

CONSULTING
Estudio e implantación de soluciones basadas en TI

PLUGSTUDIOS
Creatividad y márketing Digital

GRUPO INTERCOM

UNA MISIÓN APASIONANTE

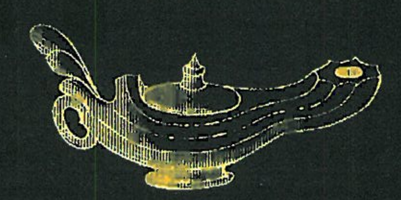
Ven a vernos a Informat '98 y conocerás de primera mano los nuevos retos que te proponemos desde las divisiones del Grupo Intercom.

Consulting Intercom. Comercio Electrónico, Redes Privadas Virtuales, aplicaciones de Trabajo en Grupo, operativas de Consultoría y Outsourcing, fire walls, planes de formación, creación de Campus Virtuales...

PlugStudios. Planificación de Medios Digitales, Estrategias de Márketing Digital, Creación de Cabeceras de Contenido, Diseño de web internet, Webs de Banda Ancha...

Intercom On-Line. Servicios de Conexión por módem y RDSI, Servicios de Contenido, Búsqueda de Información On Demand, nuestros servicios de apoyo a los usuarios de Intercom...

Y cuando nos veamos en Informat 98, pregúntanos cómo puedes probar gratis una conexión a Internet a través de RDSI. Gentileza del Grupo Intercom.

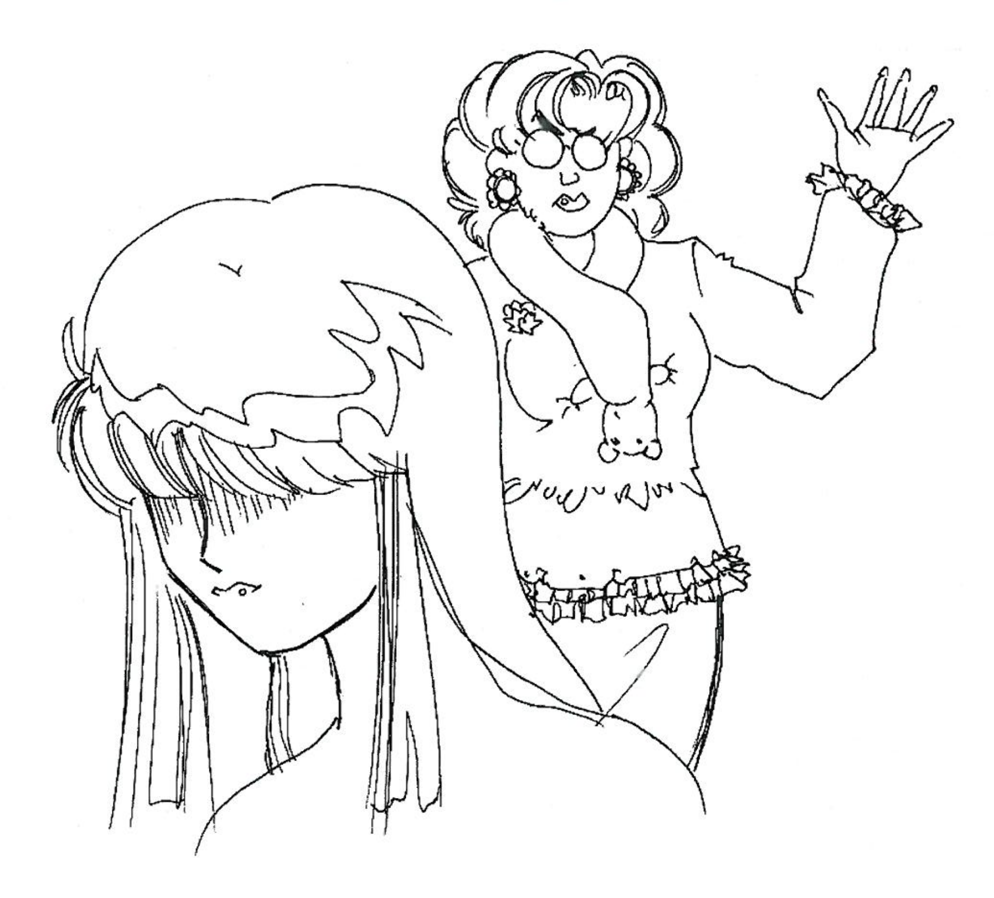


Nos vemos en Informat '98... porque Tenemos mucho de que hablar

www.grupo.intercom.es

LARA-NADIE

O el dulce sabor de la venganza



Lara estaba acurrucada en un callejón del barrio chino de Barcelona.
Hacía ya días que se le había acabado el dinero y ya no podía dormir en una pensión, ni tampoco comer. Había empezado a pedir dinero a los viandantes, pero todavía se la veía como una chica que no tenía problemas económicos, por eso nadie la había ayudado. La ropa aún no estaba muy sucia, y como era de marca, la gente se la miraba raro y despreciativamente. Procuraba cuidarse todo lo que podía. Hasta ahora, incluso, había podido lavar la ropa en la pensión. Y también ducharse. Pero desde ayer estaba en la calle.

Lo que se dice, literalmente en la calle. Había pasado ya una noche y estaba agotada, pero no se atrevía a dormirse, en ésta, su segunda noche. La noche anterior tuvo un miedo atroz y no había descansado nada. Cualquier ruido la asustaba, y más todavía, si veía gente pasar. Nunca se había detenido a observar la gentuza que surgía por las noches. Claro, que nunca hasta ahora había pasado una sola noche durmiendo al raso, escondida en cualquier callejón de mala muerte. Desde que se escapó de su casa, hace casi un mes, no había dado señales de vida a su familia. Tenía decidido no volver nunca, pero si alguna vez lo hacía, sería con dinero y éxito social y profesional. Si no, no valía la pena regresar.

Total, para vivir como ella lo había estado haciendo hasta ahora, sin ser nada ni nadie, no necesitaba de nadie, y menos aún a su estúpida y clasista familia, que le recriminaba constantemente su inútil existencia. Recordaba cómo hace ya años, un día, su hermana le había dicho que su vida iba de más a menos. Ella había nacido con todos los números para destacar en los estudios, en la vida, en el amor, en la profesión, sin embargo, poco a poco, había ido renunciando a todo ¿renunciando? (iqué fácil es echar la culpa a uno y no admitir los daños de esta hipócrita sociedad! El maldito paro que tantas vidas destruye). Lara se había encontrado de la noche al día en la situación que vivía ahora, hasta encontrarse sin nada a lo que agarrarse, ni nadie a quien acudir. Hasta encontrarse como era ahora. Nada y nadie. Y a Lara-nadie le gustaba esta nueva vida. La libertad que tantas veces había soñado era suya ahora. Aunque la libertad era un poco sucia, incómoda y hambrienta. Enfin, pequeñeces que ya iría subsanando.

Hace ya ocho días que duerme en el suelo. Lara-nadie empieza a sufrir el desgaste de la calle. La calle es dura. Dura en todos los sentidos. Dura por su soledad, dura por su suciedad, dura por su ignorancia, dura por su violencia, dura por su vivencia, pero la calle también es LIBERTAD. Libertad dura, y sola, y sucia, e ignorante, violenta y viva. La calle es nada y lo es todo.

Y Lara-nadie tiene hambre. Tiene hambre de amor y hambre de alimento. Y la gente que viene y que va no ve a Lara-nadie. Nadie la ve. Y un hombre viejo y sucio, y alcoholizado, le dice: *"No esperes que te vean. Si vives en la calle, eres invisible"*. Y Lara-nadie ya empezaba a comprender, pero aún así, en su dura soledad callejera, se sentía feliz y libre, y sucia y hambrienta, porque lo uno no quita lo otro. Y Lara-nadie tiene que buscarse la vida, pero no sabe, porque hasta que se fué de casa, a Lara se lo habían hecho todo, hasta pensar por ella, todo.

Y Lara se acurrucaba una vez más en el rincón que había buscado para dormir. Ya casi había cerrado los ojos cuando un hombre moreno y bien vestido se acercó a

ella, se inclinó para verla mejor, y le tendió la mano. Tenía unos ojos verdes que la interrogaban y una sonrisa que le ofrecía confianza.
Lara, temerosa, se retiró hacia atrás. Pero él le habló con palabras suaves y con una voz muy queda que inspiraba tranquilidad y seguridad. Se acercó más a ella, y le cogió las manos. Se las frotó para que entrara en calor y ella lo miró entre desconfiada y agradecida. El hombre la invitó a subir a su hotel y Lara preguntó que porqué y para qué. Pregunta tonta.

Él le tendió diez mil pesetas, y Lara las cogió. Andaron un poco por las calles, subieron por Paseo de Gracia, y entraron en el gran hotel. Subieron a la habitación. El hombre le cogió la cara entre sus manos, y sonrió. -*"¡Vamos! Vamos al baño"* -y Lara se dejó desnudar, y se dejó lavar por aquel hombre dulce y extraño. El hombre abrió la pequeña nevera de la habitación y sacó chocolate y naranjada para ella. Él se abrió un botellín de Johnny Walker. La envolvió en un blanquísimo albornoz de rizo americano.

Lara no es tonta y sabía dónde se estaba metiendo, pero estaba tan cansada que no podía luchar contra la voz que en su interior le decía ¡corre!, entre otras razones, porque no quería correr. Quería quedarse. El hombre la acostó, desnuda, en la cama. Él, junto a ella. Y durmieron. Nada más.

Durante los dos días siguientes no salió de la habitación del hotel. Una nota a la mañana siguiente de su llegada le decía que esperara al hombre, y que pidiera lo que necesitara. Lara comió y durmió, agradecida por esta aventura que no le pedía nada y en la que se lo daban todo. Sólo esperaba a que llegara el momento. Porque momento habría. De eso, estaba segura. Al anochecer del segundo día, la puerta se abrió. El hombre estaba allí. Le preguntó cómo estaba y si deseaba quedarse. Lara no contestó, pero accedió a que él la volviera a desnudar. Esta vez no fueron al baño. El hombre le dijo que él le daría todo: amor, felicidad, trabajo, protección, éxito, dinero, todo, todo, todo... pero que ella también debía darle algo a cambio. Lara entendía, pero tenía miedo, no por follar, si no porque no sabía hacerlo. Sabía de sobras que se estaba metiendo en un marrón de calle, que le estaban ofreciendo hacer la calle, calle alta, pero calle, al fin y al cabo... pero no le importaba.

Cuando se escapó de casa sabía que tarde o temprano acabaría haciéndolo. Lo que no se esperaba era introducirse en la prostitución de altos vuelos, y no debía perder la oportunidad. No. Pero le asustaba la primera vez. No la primera vez en ser puta, sino la primera vez en hacerlo. A sus 23 años aún era virgen. Y le daba vergüenza y temor confesarlo.
Lara empezó a hablar, débil, balbuceante, y le dijo lo que ya sabemos. El hombre sonrió. La acarició, la besó, la mimó y la enseñó. La enseñó a hacer tantas cosas que Lara estaba agotada, extasiada, entusiasmada, amedrentada. Lara estaba de todo. Y en poco tiempo se convirtió en la persona más feliz de este mundo, segura de sí misma y contenta con su vida y su quehacer.

Lara se convirtió, también, en la preferida del hombre. Él había descubierto un filón de oro, y Lara se había descubierto a sí misma. Mientras trabajaba en su nuevo oficio, por los altos círculos de la ciudad corrían rumores. Parecía ser que la hija de los marqueses de Montoya era la prostituta con la que los políticos y los grandes hombres de finanzas cerraban sus negocios. Era todo un éxito, para vergüenza de su família.

Y Lara, al cabo de un tiempo, engalanada con joyas y abrigo de piel, con vestido ceñido y zapatos de tacón de aguja, visitó a su familia, que la recibió de forma... bueno, digamos tan sólo que la recibió. -*"Ya tenéis la hija hermosa, con dinero y éxito social y profesional que queríais y que tanto habíais deseado"* -les dijo, con aplomo y valentía, como nunca antes les había hablado. Y su padre, le respondió con un tono bajo, despectivo y amargado: -*"No eres nadie"*.

Y Lara-nadie se despidió de sus padres... sonriendo.

Relato original de Lola Pérez
Dibujos: Mary



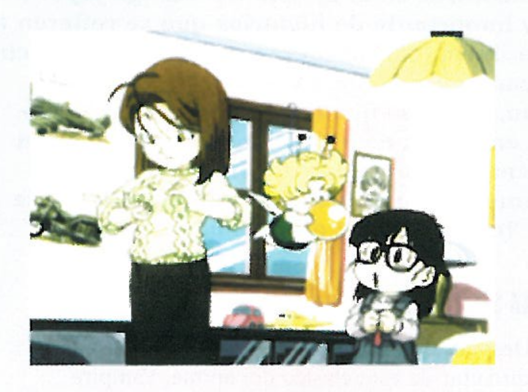
CAT GIRL - NUKU NUKU

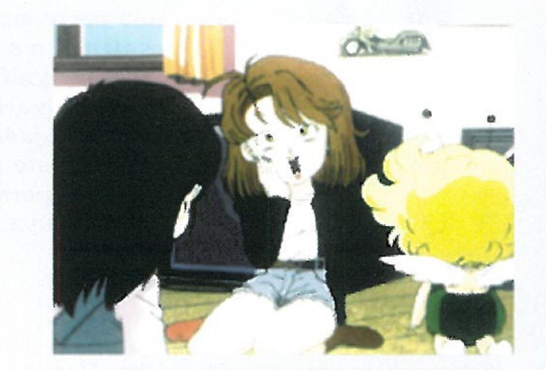


Catgirl, Bienvenida! Tras 4 años Bannô Bunko Neko Musume - Catgirl Nuku-Nuku se ha convertido en serie de televisión. Empezó su emisión a partir del siete de Enero del 98, los miércoles a partir de las seis horas en la cadena Tôkyôkei.
Entre el 92-94 se ofrecieron seis ovas, las seis fases ofrecidas por King Records y ahora, anunciado en el Weekly Shonen Ace, Shin Bannô Neko Musume. Cuyo autor es Yuzo Takada. El diseño de personajes no recae en Yûji Moriyama sino que se encarga Hiroshi Ogawa , en unos diseños de calidad sobre el papel pero que se cargan un poco la chispa de los personajes en el anime. De la serialización se encarga Hiroshi Yamaguchi y está Masaji Kishimoto como animador.
De un vistazo, Nuku-Nuku es una estudiante de instituto con un bonito y encantador cuerpo, pero en realidad su orígen es un pequeño gato. Pese a que se trata de una androide especialmente capacitada, asiste al instituto Maneki como una simple alumna , donde también estudia el hijo de Kusaku Natsume, Ryûnosuke, que suele comentarle que use el sentido común para protegerse de los seres humanos y que no debe utilizar su increíble fuerza delante de las personas...
Pero no hay manera, en el fondo es como una gatita más bien simple, y cuando utiliza su memoria o cerebro todo se enreda de mala manera. Inconscientemente, al llegar tarde al instituto, salta volando hasta el tercer piso, donde está su clase y se dedica a dar tres vueltas en el aire antes de tocar tierra por no hablar de cuando se comporta como un gato.
Pero para la gran mayoría de alumnos, ella es una chica normal que se diría que anteriormente ya había estado acostumbrada al estilo de vida de una estudiante; es más, no ven nada extraño en su comportamiento y la consideran una magnífica Folk singer. Además expresan de la forma más amplia su admiración.
La enorme empresa Conglomerite Mishima Industry, mantiene en secreto la existencia de tan avanzado androide pero, mira por donde, incomprensiblemente se dedica a construir una y otra vez mechas asesinos y no precisamente para ponerlos a prueba.
Los personajes son los mismos que los de las fases en un impresionante reparto de dobladores :
- **Kusaku Natsume** : El creador de Nuku-Nuku, padre de Ryûnosuke. Abandonó a su esposa llevándose al niño, algo que Akiko no le ha perdonado. V.C. Akira Kamiya (el legendario Roy Fauker, Ryô Saeba, Kinnikuman, Gran Mazinger-Ryu, Mendô Shûtarô, Yawara!-Shinosuke Kazematsuri...).
-**Atsuko Natsume-Nuku-Nuku**: Inocente, algo simplona pero encantadora androide que está constantemente obligada a enfrentar-se a los mechas de Mishima Industry. Como no, la interpreta Megumi Hayashibara, de la que poco se puede decir que no se sepa (Karin Aoi, Ranma chan, Momiji, Lina inverse, Tira Misu...).
- **Akiko Natsume**: En su afán de recuperar a su hijo, la solución que toma es crear una y otra vez mechas para efrentarse a Kusaku y a Nuku-Nuku. V.C Shimazu Saeko (Urusei Yatsura-Shinoku, Kodachi Kunô, Dirty Pair-Yuri, Mahô Tanshi Creamy Mami-Megumi, Megazone 23-Megumi...)
- **Ryûnosuke Natsume**: El hijo de Kusaku, algo repelente. V.C. Kozue Ikura (Kaori Makimura, RG Veda-Ashura...)
- **Arisa**: Una de las aliadas de Akiko, suele llevar junto a Kyôko los mechas. Es de lo más basto y sádico y francamente, su obsesión es vencer a Nuku-Nuku. V.C. Aya Hisakawa (Dragon Quest-Princesa Leona, Ami Mizuno, Devil Hunter Yôko, Annapuna, B.Crisis-Lisa Vanette)
- **Kyôko**: un poco pava, se deja llevar por el carácter de Arisa en las misiones. V.C. Hiramatsu Akiko (Nene Romanova, Sailor Moon R-Kalaberasu/Kalaberite, Pokonyan!-Miki)

NUEVO DR. SLUMP

Dr. Slump vuelve a emitirse en Japón con nuevo look.
Estos son dos de los capítulos que se han emitido hasta ahora:
"La gamberrada de Akane", cuyo argumento es ya conocido por los fans de Dr. Slump, Akane se disfraza de Srta. Yamabuki para llevar de cabeza a Senbei, la imagen casta y puritana de la Yamabuki peligra!.





"Utilizando a Arale", en este capítulo Senbei se cae por las escaleras (mira qué idea el hombre...), y debido a que tiene que "reposar" le pide a Arale que le traiga unas bolas de arroz (las famosas onigiris) para comer, y pedirle algo a Arale es más peligroso que ser cerdito en un matadero.

Mini art gallery

Arare

Aoi

Opening

Gatchan

Policía

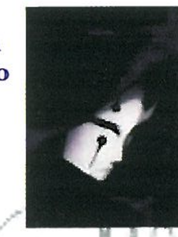
Varios

Suppaman

Vampire Princess Miyu



Es frecuente encontrar en el mundo del manga japonés una parte muy importante de historias que se refieren a espíritus o a la lucha contra fuerzas malignas. Un hecho que ha significado en muchos casos una estandarización, un tema por el que pocos autores no han trabajado en él. Sin embargo hay autores que han tratado este género con maestría y han creado obras del todo personales como pueden ser Silent Möbius de Kia Asamiya o Tokyô Babylon de Clamp.



Opening





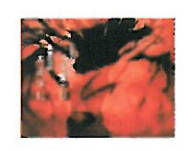
















ANTECEDENTES

En la intimista sintonía de Narumi Kakinouchi se encuentra Chisû Hime Miyu o conocido habitualmente por Vampire Princess Miyu. Empezó a dar sus primeros pasos en el '88 con la aparición de una serie de cuatro ovas:
-Ayashi no Minato (La capital del misterio), Ayatsuri no Utage (Función de marionetas), Moroki Yoroi (Armadura quebradiza), y Kogoeru Toki (El tiempo congelado). Ovas de los que se ha hecho una reedición el 17 de diciembre del pasado año.
Desde entonces no se ha detenido. Empezaron a verse pasadas al papel una serie de historias cortas recopiladas y publicadas en un volumen bajo el título de Vampire Princess Miyu y a continuación Shin-nuevo-Vampire Princess Miyu que acapara un total de cinco volúmenes como continuación de los ovas.
Ambas publicaciones a cargo de la editorial Akita Shôten que atesoraría más adelante la práctica totalidad de las obras de la autora (a excepción de El fantasma de la Opera).
Este manga propiciará la creación de un total de seis dramas recopilados bajo el título de Shin Vampire Princess Miyu-Seiyôshinmahen, basados en el manga de este S.V.P.M. cuyo tema central es el enfrentamiento de los Seiyô Shinma (Shinma europeos) y los Nihon Shinma (los Shinma japoneses) y cuya banda sonora se recoge en dos compactos titulados Shin Vampire Princess Miyu - Seiyôshinmahen Ongakuhen además de existir la propia banda sonora de los ovas. También se publicaron dos libros de ilustraciones los Film Collection sobre los ovas y una novela de Vampire Princess Miyu.
Su otra obra consagrada, Vampire Princess Yui, que está relacionada con la historia de Miyu no está concluida después de cinco deliciosos volúmenes...Ay, Narumi! Cuanto nos haces sufrir!

LA SERIE DE TV

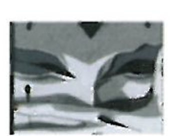
Después de ocho años, por fin volvemos a disfrutar de este clásico del anime, Vampire Princess Miyu, que por fin, ha realizado su adaptación como serie televisiva. Se empezó a emitir el pasado 6/10 , por Fuji Terebi los martes y ni más ni menos que a la franja horaria de 1'15-1'45.
La historia explica que desde un tiempo inmemorial en la tierra de la oscuridad, en el abismo, están encerrados los Shinma (dioses-demonio). A veces, llamados por la debilidad humana, los Shinma rebeldes (o como los llama Miyu 'Hagure Shinma- Shinma errantes') se aprovechan de esa debilidad y causan desastres, dolor e inestabilidad en el mundo de los seres humanos.
Entre los dos mundos, en una dimensión intemporal, se encuentra Miyu, que siente un profundo odio hacia estos renegados y a los que como guardiana tiene la misión de devolverlos al abismo. Un deber que realiza con la ayuda de Larva (no amante, aunque quede francamente bien),su esclavo, su protector... que en esta serie de TV no lleva casi nunca su máscara.
Hasta ahora se nos había dado la versión tràgica de Miyu en su lucha sin fin entre neblinas, eternidad fluyendo en el espacio y la búsqueda de un destino en una historia en la que Miyu no suele relacionarse con los humanos; y si lo hace habitualmente son víctimas de los Shinma o los propios Shinma bajo una forma humana.
Pero ahora en TV nos muestran una faceta completamente nueva de Miyu. Su otra cara como una estudiante de instituto, como una chica alegre y despreocupada aunque algo extraña que se relaciona especialmente con Chitose Inoue en su vida escolar.
Hay nuevos personajes a parte de Inoue, están sus otras dos compañeras y el profesor Kawaguchi que hacen su aparición.



Opening









Personajes Principales



Miyu

Es la joven vampira que como Guardiana tiene el deber de devolver al mundo de la oscuridad a los Shinma. En apariencia tiene catorce años, pero ha vivido muchísimo más tiempo sin que su juventud se marchite. Posee el dominio sobre un fuego misterioso que utilizó para luchar. La voz en este caso no se la da Naoko Watanabe (ovas) sino Miki Nagasawa, dobladora relativamente reciente (Key the metal Idol-Sakura...)




Larva

Lleva una máscara que cubre su rostro, aunque en los 25 capítulos que lleva la serie hasta ahora casi no se la ha puesto. Es un Seiyô Shinma (Shinma Europeo).Hace mucho tiempo vino a Japón para matar a Miyu, pero al ser mordido y beber ella de su sangre se convirtió en su esclavo. Su voz, la de Shinichirô Miki que participó en obras como Ad Police, Dominion o Silent Möbius.



Reiha

Odia a Miyu a muerte. Aparece en el cuarto capítulo. Ella es la encarnación de la dama de las Nieves y se opone abiertamente a la bella vampira. Es una cruel cazadora que no tiene ningún tipo de piedad en la caza que realiza Shinma Errantes. Constantemente está abrazando un muñeco, Matsukaze, que puede comunicarse directamente con el corazón de Reiha.
Megumi Ogata está a cargo de las voces de ambos personajes (Haruka Ten´ô, Yu Yu Hakusho-Kurama, Shinji Ikari, Magic Knight Rayearth-Eagle)



Chitose Inoue

Es la mejor amiga de Miyu de el instituto. Es una chica muy bonita y alegre; para Miyu es como su hermana menor. A causa de que Chitose está siempre cerca de Miyu, a menudo presencia algunos sucesos extraños pero parece que eso no la afecte ni la extrañe.




Shîna

A la primera impresión puede parecer un simple e insignificante conejo, pero también es una especie de Shinma. A Miyu no le desagrada y parece como si fuera su pequeña mascota. Pero el objetivo de este ser es incierto, siempre va tras de Miyu, tendrá algo que ocultar? Su inquietante ojo derecho tiene un poder muy útil para Miyu, pero no se ha desvelado su origen ni cómo se encontró con la vampira. La voz, la de Mika Kanai (Idol tenshi Yôko to Saki - Yôko, Yadamon, Sailor Moon-Mikan Shiratori, Museikin Kanchô Tylor-Emi,Yumi...)



Shinma

Continúan enturbiando la vida de los humanos, estos seres parece que nunga tengan descanso...

Producción

En esta ocasión el equipo creativo ha cambiado en varios aspectos. Cuenta con la producción de AIC y la supervisión personal de Toshihiro Hirano (marido de la Kakinouchi), el Editor de la serie es Yuji Hayamo, el diseño de los personajes corre a cargo de Yuji Kadonosuno que ha sabido respetar en cierta medida el aspecto de los personajes y darle una mayor dinamicidad, pero al caro precio de eliminar la poesía de líneas abstractas, volátiles y poéticas de los diseños de los ovas, el diseño de los Shinma lo ha realizado Kenji Teraoka. La música la ha compuesto Kenji Kawai.

En Vampire Princess Miyu realmente el tratamiento de la historia impresiona. Supone un cambio radical en las historias de espíritus malignos, una historia en un universo vampírico envuelto por la tragedia, la búsqueda del hilo del destino y un viaje sin fin que continua.... Terminarán los días de oscuridad de Miyu? Detallaremos los capítulos de la serie en el próximo número, no os los perdáis!! Y podéis encontrar el opening de la serie de TV y un tema de la banda sonora de la serie en el CD!!

Vampire Princess Miyu

ゆ～きや こんこん
あられや こんこん
降っても降っても
まだ降り止まぬ～♪











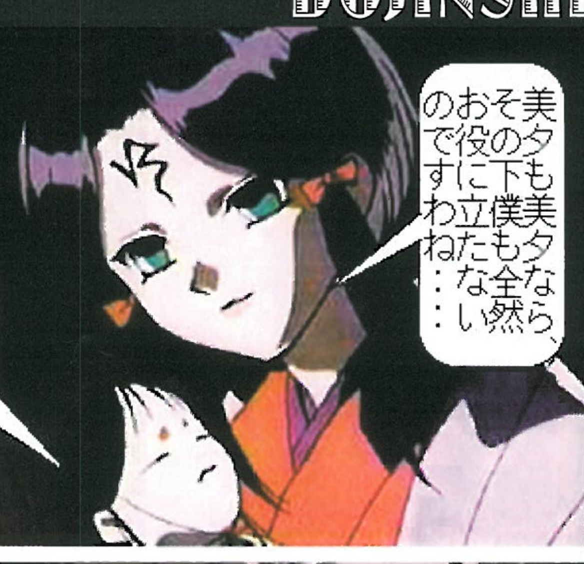


あんたも監視者の端くれだろ？少しは仕事をしたらどうなんだ
何故、神魔を狩らないのですか美夕？



En Japón, el difundido género de la parodia no perdona. Esta vez le ha tocado a Miyu, de quién parece imposible reirse. A continuación os ofrecemos la totalidad de este Dojinshi digital en su versión íntegra. Disfutadlo!

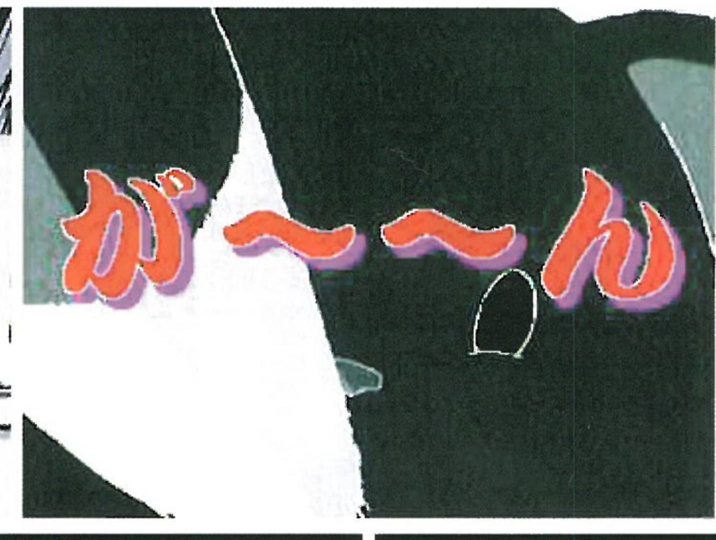
Vampire Princess Miyu















Vampire Princess Miyu

特報！
吸血姫美夕

平穏な牧場に
突如襲い来る惨劇













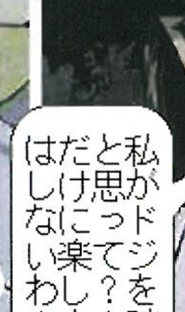





吸血姫美夕
真昼の決闘
制作快調！



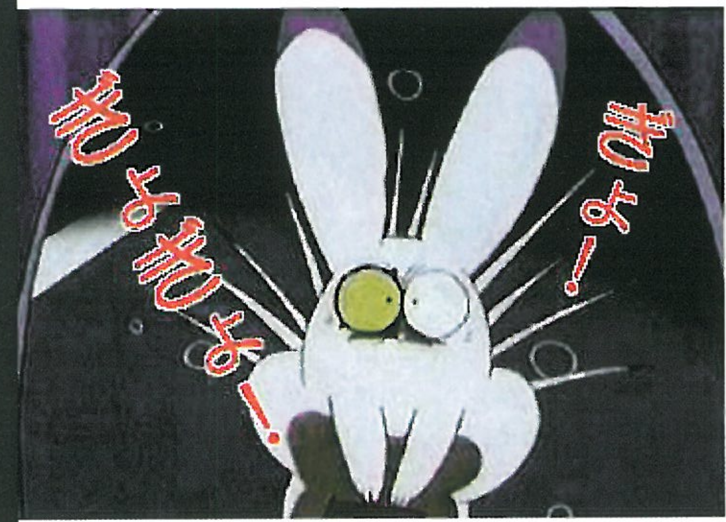
Vampire Princess Miyu









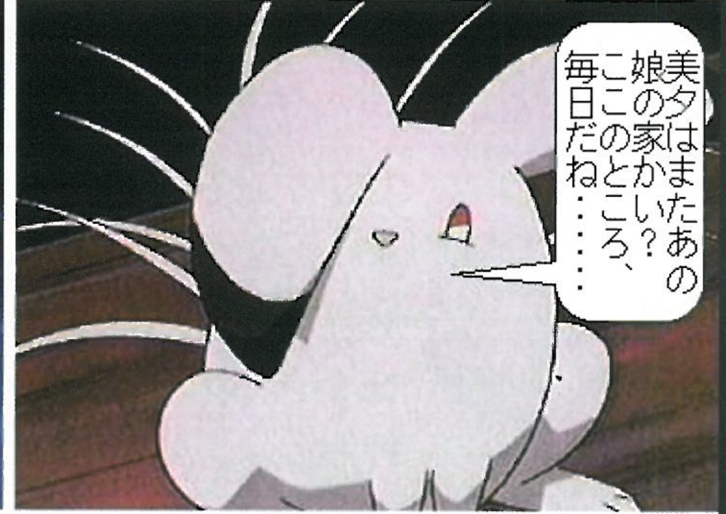




Vampire Princess Miyu









ピクッ ピクッ

テレビなんか、あたいに任せればすぐに見せてあげるのに……

この方向の具合が良さそう……もうちょい右かな？

来た 来た 来た！



死無、そんなものを美夕に見せたら、あなたは闇に返されてしまいますよ……


……
ガタッ


あ、あたしはなんてことをしてしまったの？

ふらっ

とある隠れ里……


何故、あのようなことになってしまったのか、いまだに思い出せません
それはともかく、私が死んだものと勘違いした妻はマンションのベランダから自らの身を投じてしまったのです


世の無常を感じた私は妻の菩提を弔うため、あてども無い巡礼の旅に出ました。愛する娘とともに……


娘さんと一緒に？


ええ、そうです。この子がいるから寂しさにも耐えていけるのです……


……

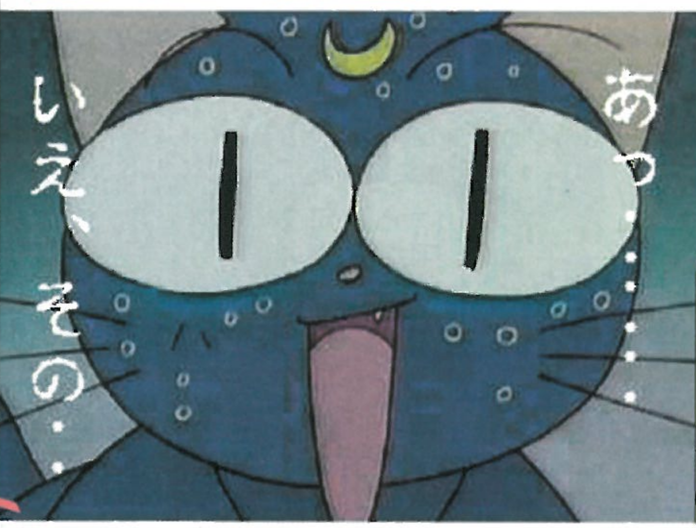

ふ～ん、そういうことだったのね。いつまでその人に取り憑いている気なのかしら……

Vampire Princess Miyu









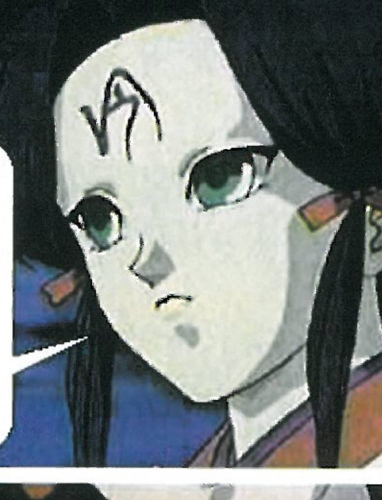









Vampire Princess Miyu

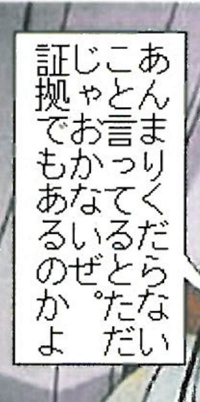

お久しぶりです、美夕……結構なお住まいですね


あなた…誰？

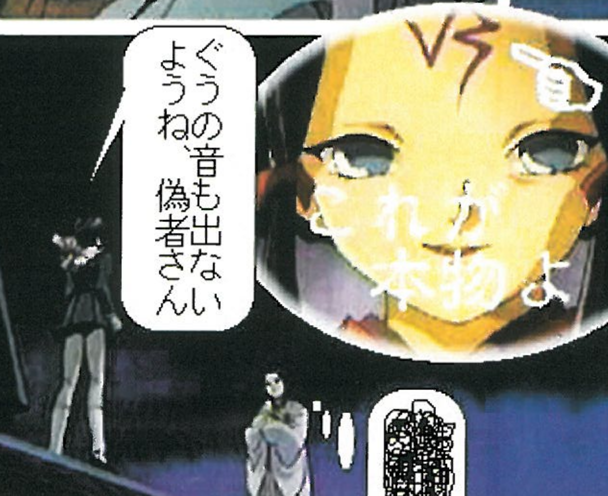

おいおい、あんたの友達の冷羽を忘れたとは言わせないぜ！それも人間にかぶれて変になったのか


松風、あなたには聞いていないわ。
それに私の知っている冷羽はもっと慇懃無礼で冷酷でいけ好かない感じの女だったわ
コクコク
そ〜だ そ〜だ


随分な物言いですのね、美夕…それ以上蔑ろにされるのなら私にも考えがあります

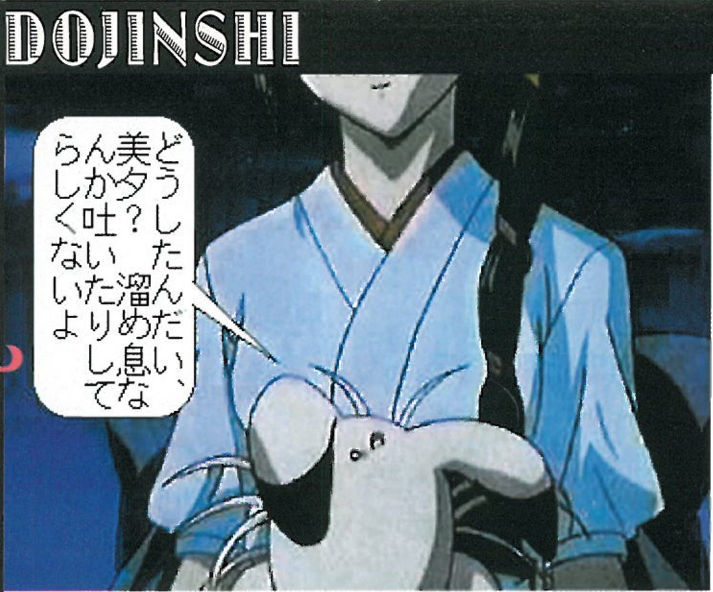

あんまりくだらないこと言ってるとただじゃおかないぜ。証拠でもあるのかよ


その額の紋章が何よりの証よ。あなた冷羽の粗悪複製じゃなくて

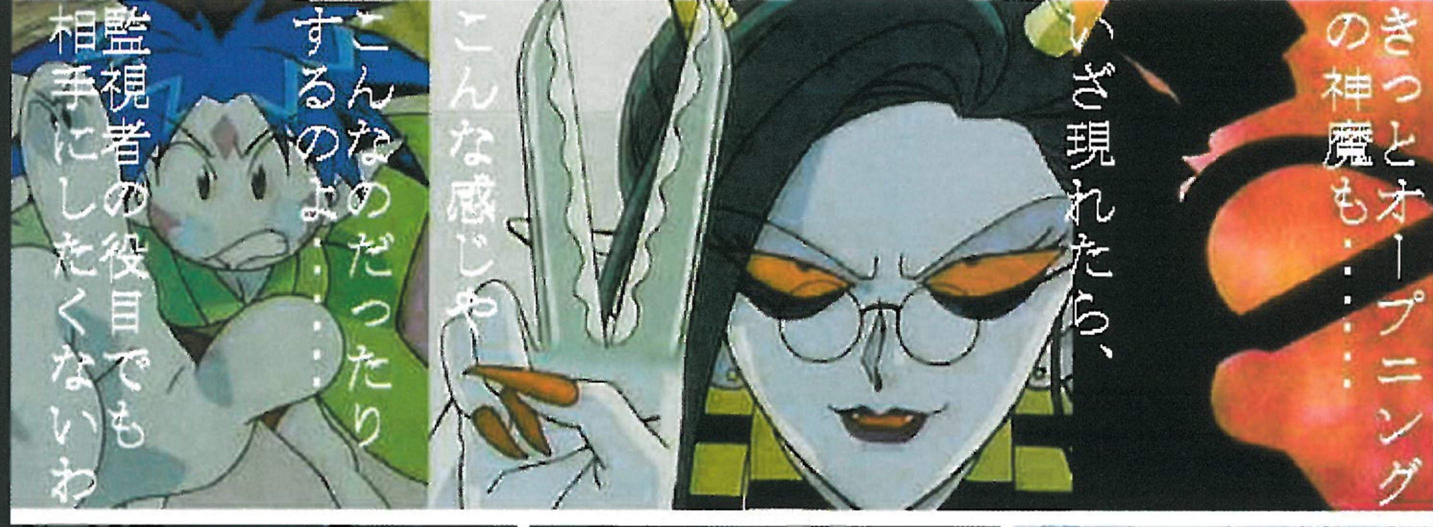

これが本物よ
ぐうの音も出ないようね、偽者さん
ここぞとばかりにこの状況を楽しんでいますね、美夕

Vampire Princess Miyu



























Vampire Princess Miyu

Vampire Princess Miyu

ラヴァ、あなたは西洋神魔なのです。昔のあなたに戻してあげる……

ピョロロロロ～ン

ピョロロロロ～ン

こっこれは…

ピョロロロロ～ン

うぐっ

ぴーひゃらら ぴーひゃらら

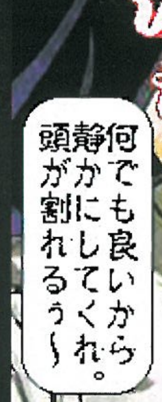






それは違うな。単に彼女たちの演奏が聞くに耐えないだけだ！



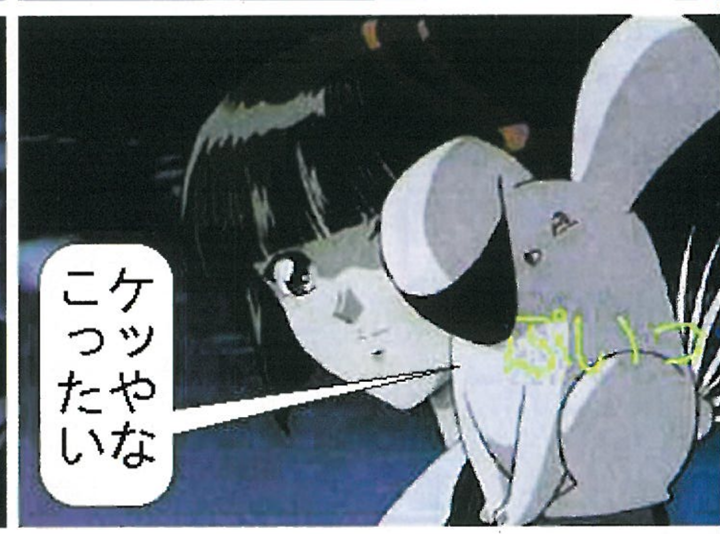


Vampire Princess Miyu

妙な臭いがする。パンピーじゃない、ヲタクだ！

くんくん





美夕、またそのような戯れを……人間の悪しき文化に触れるのは程々にするべきです

だって、面白そうじゃない？





人間たちが勝手に堕ちて逝くことは私には関係ない

けれど、それに付け込むはぐれ神魔たちを私は許さない

年の瀬に神魔が集う有明ビッグサイト……

Vampire Princess Miyu

ビッグサイト東館外周
がやがや
さあ、今日は美夕本を買いまくるぞぉ～！
張り切ってるわね、千里。でも、サークル入場出来て、良かったわ……
美峰様々だな。大手になっても優しいよ、あの娘は。
販売停止
妖美夕会
あれ？どうしたのかな？
そのサークルなら、参加手続きをしていないので販売停止になったわ。
そ、そんな！今日は新刊が出るって聞いていたのに……







ANA MARÍA MECA



Ana María Meca
Editora de manga de
Planeta de Agostini

Hemos considerado muy oportuno realizar la primera entrevista a la conocida editora de Manga de Planeta de Agostini, Ana Mª Meca. Quedan pocos días para el Salón del Cómic y en Planeta ya empieza a haber el bullicio de antes del Salón.
No disponía de mucho tiempo para ofrecernos, ya que, precisamente ese día tenía la agenda bastante completa pero nos cedió amablemente una parte de su tiempo para nuestras preguntas.

A Ana Mª le gusta su trabajo, de otro modo no podría batallar para que podamos disfrutar de algunos títulos de nuestras series de manga preferidas, o no tendría al lado del ordenador una miniaturita de P-Chan...
Varias estanterias pobladas de tomos de manga, enormes revistas semanales japonesas... la mesa con dos pilas de mangas "por revisar" ... son el día a día y el entorno de trabajo de Ana Mª.
El tono llano de su discurso hace que el trato con ella sea recto pero agradable.

DOKAN. Qué opinas sobre la aparición de una nueva revista de manga y anime en el mercado?
A. Mª. MECA. No es fácil hacerse un lugar en el mercado, pero os deseo mucha suerte.
D. Cómo definirías al lector medio español?
A. Mª. Bueno, los hay de muchos tipos, desde el que sólo se compra una colección al mes, hasta el que se compra varias colecciones de varios formatos además de otro tipo de material (merchandising, tomos japoneses...). Ahora hay un tipo de lector con más potencial económico que hace algunos años.
D. Cómo calificarías la aceptación por parte de los lectores de las ediciones españolas en formato "tomo"?
A. Mª. Ha tenido muy buena acogida por parte de los aficionados más exigentes ya que son ideales para coleccionar y tenerlos bien ordenados, pero siguen siendo una minoría.
D. Crees que todavía hay Dragonballmanía?
A. Mª. Realmente sí, continúa habiéndola, es increíble.
D. Hace algunos días , exactamente el martes 3 de Febrero, El Periódico de Catalunya publicó un artículo sobre la probable importación por parte de TV3/Canal 33 del sistema francés que califica los programas mediante iconos de color en pantalla, un círculo verde para programas no recomendados para menores de 4 años, un triángulo naranja para programas no recomendados para menores de 12 años y un cuadrado rojo para los no recomendados para menores de 16 años; está previsto importar este sistema hacia principios de 1999 como mucho tardar. ¿Qué te parece un sistema para cualificar las emisiones, entre ellas el anime?
A. Mª. Leí dicho artículo en su día, y me parece una buena iniciativa; es muy preferible que califiquen el anime a que dejen de emitirlo, el cómo se califique, esto ya es otra cuestión que además sólo está en manos de las televisiones, y es un tema en el que prefiero no extenderme.
D. Hablemos de los autores de manga locales. Cuál te gusta más?
A. Mª. Los autores locales me gustan todos, precisamente por eso, por que son de aquí.
D. Está previsto publicar algo nuevo de alguno de ellos?
A. Mª. Hay algo en cartera con Vanessa Durán, pero todavía es un proyecto.
D. Ya para finalizar, qué novedades tenéis previstas para este Salón del Cómic ?
A. Mª. Hay tres novedades, la primera es Geobreeders de Akihiro Itoh, el autor de Lawman. La segunda es la célebre Detective Conan de Gosho Aoyama y en tercer lugar está Ruin Explorers de Kunihiko Tanaka en formato libro, espero que las disfrutéis.

Nos despedimos de ella con la seguridad de que sí vamos a disfrutar de estas nuevas colecciones y de que ella seguirá haciendo lo posible para que continúe habiendo una buena oferta de manga en las estanterías de las librerías especializadas y en los quioscos por parte de Planeta.





Imágenes del anime basado en el manga Geobreeders de Akiniro Itoh, de próxima aparición por parte de Planeta de Agostini

SUEZEN - RECORTES DE UN ARTISTA

**Yadamon, Marine Color, Shining Force...són sólo algunos de los títulos que avalan a este autor, ya consagrado en Japón .
El verdadero nombre de Suezen es Fumio Iida y hemos querido indagar un poco sobre él a raíz de la aparición en el mercado de un CD-Rom recopilatorio de sus ilustraciones (en el que se incluyen ilustraciones inéditas), el Kaleidoscope, recomendado para fans de lo exquisito (y que además puedan desprenderse de los 9.800 Yenes que cuesta).**

He aquí una reciente entrevista realizada al autor:

¿Por qué Suezen?
"Al principio, cuando empecé a dibujar manga, en los mangas que hacía, el hecho de creer que una mujer dibujara de una forma, que un hombre dibujara de otra forma... no era algo que me convenciera, de forma que empecé a buscar un nombre artístico.
En un principio no tenía la intención de utilizarlo, pero tampoco encontré razones para no probarlo".

Pese que sus cómics son calificados como diferentes, el autor no los hace ya con esa intención , sino que los crea con la intención de hacer algo divertido. Sus primeras obras fueron publicadas cuando era muy joven.

-Suezen no tiene una vida por ordenador ¿verdad?
"En principio no tengo mucho interés por los cd-rom, está bien que se pueda introducir música en ellos, pero fue mas bien una iniciativa de Gainax y acepté".
"He realizado diversos encargos, he hecho ilustraciones para otras cosas que no eran manga.., algo que es bastante frecuente, pero que es un poco duro".

Prácticamente eligió personalmente a aquellos que debían prestarle la voz a sus personajes (por ejemplo Mika Kanai para Yadamon).

"Aunque sólo se trate de una compilación de imágenes en un CD-rom, es complicado... si me dirigiera a un staff de animadores o si lo hicieran miembros de la NHK seguramente eso sería un problema y no aceptarían".

Acerca de su época en la animación:

"Después de haber hecho mucho manga, me introducí en lo que es animación. Era divertido dedicarse a hacer ilustraciones. Tenía interés y realmente en los primeros trabajos lo encontraba divertido, pero poco a poco eso de dibujar dibujos de otros autores se volvió poco interesante y deseaba hacer mis propios dibujos. En ese momento cambié y decidí que era mejor el manga. Pero de pronto, sólo con el manga no podía llevar mi estilo de vida.
Hago mi trabajo como animador, de la misma manera que manga pero, en mi interior no estoy muy seguro 'si esto estará bien' o ' o si realmente al hacer esta imagen la estoy dibujando bien".

Sus influencias.
En la escuela leyó Shonen manga y ciertamente lo encontraba magnífico, pero no acababa de convencerle. Más adelante, en la escuela secundaria leyó los Shôjo manga de su hermana y las portadas las encontraba estupendas. Lo primero que leyó fue 11 Nin Iru! (Son once!) pero lo que más recuerda es Pô no ichizoku (La família de Pô).
Suezen cree que el Shonen manga está bien, pero que el Shôjo tiene una línea argumental más cordial.
Encuentra muy bueno Vampirella de González.
Continuó leyendo Shônen manga y le gusataba Leiji Matsumoto, dándole la impresión que era una mujer, pero en aquél tiempo no sabía que Matsumoto estaba realizando Shôjo Manga..

"Dibujar manga parece una Marathón. Cuando acabo mi trabajo es como si me hundiera pero no pienso en ello y como al acabar no puedo dormir, puedo ir a divertirme. En mi interior van pasando las imágenes de Yadamon, intento recordarlas y si consigo plasmar alguna de ellas está bien, pero me entristece terminarlas".

Sobre el título de Kaleidoscope en principio se pensó en Mangekyô (caleidoscopio), pero la palabra japonesa pareció no quedar bien y finalmente se eligió Kaleidoscope

"Quería que el cd.-rom fuera distinto a los demás, que los personajes que hubiera dentro no fueran sólo simples muñecos. Es bonito ver los dibujos en la pantalla brillante del monitor, pero son más bellas las imágenes que veo en mi mente".

SU OBRA

YADAMON
(manga, diseño de personajes para la serie de televisión y novelas).



MYSTERY LIGHTS
(obra-debut como autor de manga).



SHINING FORCE II
(diseño de personajes e ilustraciones para el juego).



ETERNAL
Suezen illustrations (libro de ilustraciones).



MARINE COLOR
(manga que se edita actualmente en la revista Shonen Ace).



MAGICAL HIGHSCHOOL
Highschool (diseño de la portada y de las ilustraciones de la novela).



WINGS OF HONNEAMISE
(colaboración como animador).

X- The movie animation
PERFECT BOOK

Título: X- The movie animation
Perfect Book
Ed. Kadokawa Shoten (26-10-96)
Asuka Comixs DX

X es un manga que tiene en su haber un gran número de seguidores, tanto en Japón como en Europa (Francia lleva ya el cuarto volumen publicado, Italia empezó a publicarlo el pasado año en Julio u Agosto...). La editorial Kadokawa Shoten empezó distribuirlo en Japón en agosto del 1992 ; con guión de Nanase Ohkawa como es habitual y con el dibujo de Mokona Apapa, X ya lleva 10 volúmenes publicados (nº10 septiembe del 97) de los 22 previstos (tantos tomos como arcanos mayores del tarot existen).



En el film de X no se explica el complicado y profundo entramado que posee el argumento del manga en sí; en él no sólo habla de los personajes dentro de la propia historia sino que también lo hace de sus pasados y sentimientos.
El film trata la conclusión de la historia como si se tratara de un caleidoscopio, un espejo roto que entre recortes de realidad, muerte y de lo onírico nos narra el codiciado final del manga, que en absoluto tiene que ver con la visión que nos transmitió la parte que se publicó en España de mano de Planeta de Agostini, correspondiente únicamente al contenido del primer volumen. La edición francesa, que está publicando la historia en volúmenes, es muy recomendable para entender la historia.



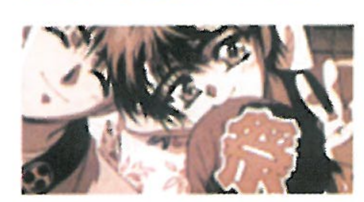
El libro en cuestión, el X-movie Animation-Perfect Book, engloba todo un conjunto de informaciones, bocetos e imágenes que permiten la comprensión del conjunto de elementos que engloban todo lo que muestra el film.

Este art book está integrado por una serie de contenidos que pueden dividirse en tres partes según áreas temáticas.
Una primera parte, que nos ofrece líneas generales sobre la película a título de anotaciones al pie de los fotogramas, una extensión gráfica de los Dragones de la Tierra y de los Dragones del Cielo con cada una de sus características esenciales y el poder que dominan; disfrutaremos de los magníficos escenarios diseñados para el film y de los efectos gráficos creados por computadora.













En la segunda área temática se especifican uno a uno los personajes que se integran en el film: Kamui Shirô, Arashi Kishu, Fûma Monô, Sorata Arisugawa...incluyéndose en cada uno de ellos una explicación del personaje en sí, aquello que le rodea en la historia y los diseños en bocetos en mayor o menor extensión según su importancia dentro del film; así como la inclusión de bocetos de éstos para alguno de los fotogramas del film.

La tercera área es puramente de tipo informativa. Se incluye una entrevista con Nanase Ohkawa en la que se comentan tanto los aspectos que varían del manga al film y del carácter trágico de la película y una entrevista con Rin Tarô, director del film, en la que se destaca que la última escena no es lo más importante ni lo esencial.

A continuación los art-works, bocetos de La Bestia (el ordenador de Satsuki Yatôji), la estancia de Kanoe, la estancia de Hinoto, el templo Tagakushi y un estudio sobre el terreno con imágenes de los escenarios reales en que se han basado los escenarios de la película .

Por último; una especie de diccionario de terminos técnicos de X, es decir, palabras que se utilizan en el transcurso de X como pueden ser : Kekkai , Saigo no Tatakai (La Ultima Batalla), Tokyô, Yakusoku (Promesa) , Yumewatari (atravesar un sueño)... que dentro del conjunto argumental toman un significado complejo y especializado.
También se incluye la transcripción del ending Forever Love, compuesto e interpretado por X-Japan así como el staff de la película.

Publicado en octubre del '96 es un art book clave para entender X de Clamp y en el que se muestra el gran nivel de calidad que tiene el film y el trabajo detallado en todos los sentidos con el uso de la fotografía y de nuevas técnicas de animación.



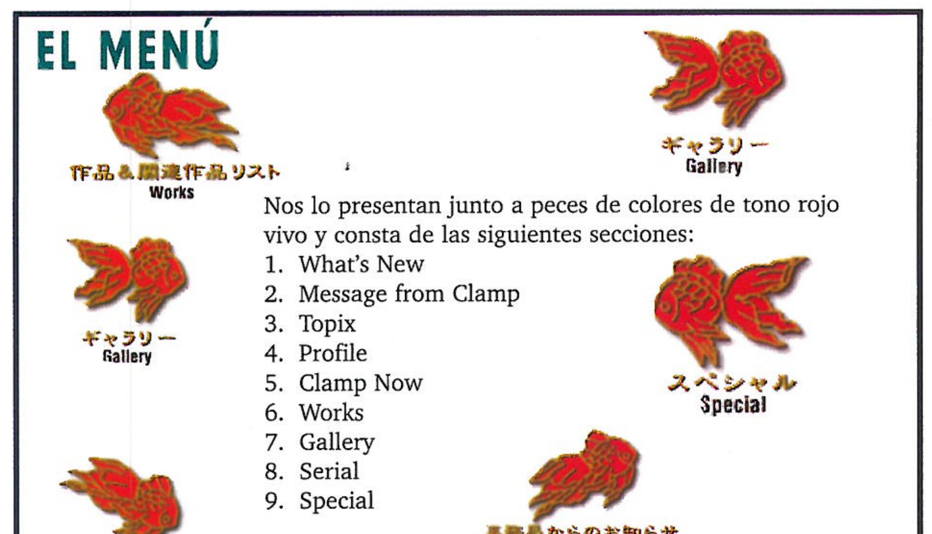



CLAMP




Al entrar en su web, Clamp no nos defrauda con el diseño de la misma.
Una florida presentación para esta temporada primaveral nos introducirá al menú situado justamente debajo del título.





EL MENÚ

Nos lo presentan junto a peces de colores de tono rojo vivo y consta de las siguientes secciones:

1. What's New
2. Message from Clamp
3. Topix
4. Profile
5. Clamp Now
6. Works
7. Gallery
8. Serial
9. Special

Hay secciones que después de haber visitado la página una vez ya no la volveréis a mirar, porque no varían mucho, es el caso de Profile en la que se hace enumeración y resumen de todas sus obras además de incluir una biografía, por eso nos centraremos en las secciones más variables y de mayor interés:



更新のお知らせ
What's New

Lo másss cool (como se dice en internet) de las Clamp. Fans del cuarteto, no os lo podéis perder!



作品＆関連作品リスト
Works

Incluye información de sus obras más recientes (Wish, Clover...) y todo lo que las rodea: CD's, calendarios, greeting cards, film books, juegos...¡hay que ver como se espabilan estas chicas!
Esta sección también incluye toda la discografía y videografía de Clamp.





CLOVER N.º 3

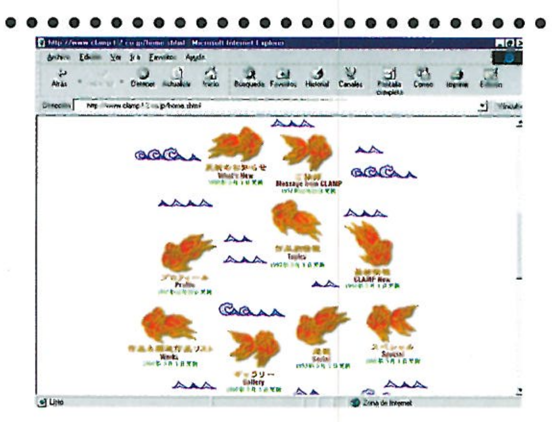


CARD CAPTOR SAKURA

TOKYO BABYLON



Se divide en tres subsecciones





THE CAT WHO FELL EARTH



A las chicas les ha entrado fiebre gatuna, y narran las aventuras del gato Kakyo en forma de novela ilustrada con muchos diálogos (y cómo se parece el Kakyo este a Kero, la mascota de Card Captor Sakura).

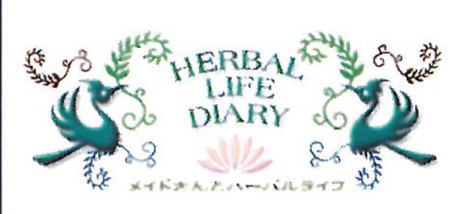
OUR FAVORITE



Aquí podéis ver las ventajas que tiene ser famoso…a todo el mundo le interesará cuáles son vuestras aficiones, como es el caso obsesivo de Mokona Apapa por los animalitos… o el de mick Nekoi por la carne de ternera…

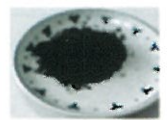


HERBAL LIFE DIARY



Amantes de las infusiones, ésta es vuestra sección. Con un poco de loto, menta verde y eucalyptus las bellas Rosemary y Mary Gordon nos explican cómo preparar un delicioso té.




Menta Verde


Loto


Eucaliptus


ROSEMARY


MARY GORDON



WAREHOUSE



Se nos hace una breve introducción a Duklyon, una serie de género sentai recopilada en dos volúmenes que datan del año '91. La temática de ésta sección irá cambiando cada mes, vale la pena echarle un vistazo.





CLAMP À LA CARTE



Entrevistas, reportajes, diálogos entre los cuatro miembros del grupo, comentarios sobre sus series más queridas…todo aquello que siempre hayas querido saber sobre ellas.

Desde Dokan os invitamos a descubrir a las Clamp desde su web, su dirección es:

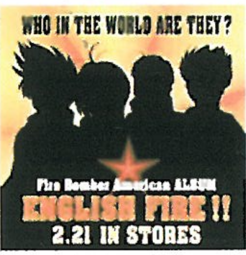
http://www.clamp.f-2.co,jp



MÚSICA PARA TUS OÍDOS











Fire Bomber: nuevos álbumes en el 98

El grupo Fire Bomber sigue siendo fenómeno de masas en Japón, no iba a ser menos el grupito protagonista de la ya finalizada Macross7 y de su continuación , Macross7 Dynamite.
A principios de este año y aprovechando el 15 aniversario de Macross, Fire Bomber saca 3 nuevos éxitos en una colección con tema cromático de por medio.
"Dynamite Explosion" o "Akai (azul) Wind Breaker" es un mini-CD que incluye el opening del OVA Macross7 Dynamite.
"Dynamite Fire" o "Kiniro (dorado) Wind Breaker", es el tercer álbum de Fire Bomber.
Por último el álbum "English Fire" o "Akai (blanco) Wind Breaker", contiene títulos conocidos del grupo en inglés (valga la redundancia con el título).
Al comprar cualquiera de estos tres títulos, en las tiendas de discos japonesas te regalan un mini-CD drama de diez min. que contiene (atención!) un programa de radio presentado por Mylene Genius y Basara como Disc Jokeys! Estos seguro que se matan con tal de chupar micro.





Vampire Miyu TV OP/E
CD Single - 4 Temas
Fecha Salida: 10/22/97
Precio: 1020 Yenes



Daiundoukai Vol. 2
24 Temas
Fecha Salida: 10/22/97
Precio: 3059 Yenes



El Hazard 2
25 Temas
Fecha Salida: 5/28/97
Precio: 3059 Yenes



Shin Tenchi Muyo! Vol. 2
14 Temas
Fecha Salida: 9/24/97
Precio: 3059 Yenes
Mixto CD Drama y Temas, incluyendo el opening y ending.



Clamp, aparte de la propia producción de manga, de la misma forma que otros autores, como Atsuko Nakajima, Yutaka Izubuchi o Yoshitaka Amano desarrollan su actividad en otros medios. Son autores con una obra muy diversa, pero que han trabajado en la ilustración de novelas de género fantástico y de algunas historias de RPG.

Además de las colaboraciones con Kazushi Hagiwara en el diseño de vestuario y de algunos personajes de Bastard!! y con otros autores, también han ilustrado novelas.
Este es el caso del orígen de este compacto. El quince de febrero del 1993 la editorial Kôdansha Bunkô publica el primero de los cuatro volúmenes. El primero bajo el título de Super Dragons Brothers Four, el segundo Dragon Brothers in Skyscraper, el cuarto Dragon Brothers Scaping (publicado el quince de agosto del '94). Del primero al último Clamp ilustra los volúmenes de esta saga escrita por Yoshiki Tanaka. En el primero de los volúmenes se incluye una entrevista, en la que Tanaka y Ohkawa dan su visión del nacimiento de la leyenda de los dioses Dragones.
Para tener una idea del éxito de estas novelas, apenas pasado un mes desde la publicación del primer volumen se realiza una tercera edición, y eso teniendo en cuenta la enorme tirada de las publicaciones japonesas.
Esto provocó en su día una serialización en forma de dramas radiofónicos y la publicación de cd´s con sus image soundtracks y sus dramas.
Se incorporan en el compacto, dramas de los cuatro hermanos e incluso el tema de Lady L, Cd recopilatorio de los Bgm de la producción.

NEON GENESIS EVANGELION MIDI COLLECTION



Temas incluídos:

1. Tamashii no Refrain (El refrán del alma).
2. Itsuwari no, Saisei (Renacer en falsedad).
3. Karashiki Nagare (Arrastrado hacia la nada).
4. Thanatos
5. Borderline case
6. Hajimari e no Touhi (Vuelta al principio).
7. Kokoro yo Genshi ni Modore (Oh, alma, vuelta a tu ruta).
8. Zankokuna Tenshi no These (Advenimiento del ángel vengador).
9. Fly me to the moon
10. Komm, susser Tod
11. Thanatos -if I can't be yours-

MIDI (Musical Instrument Digital Interface) es un formato específico para archivos de sonido que podemos escuchar en el ordenador (si tenemos tarjeta de sonido, evidentemente). Todos los PC llevan un sistema de compatibilidad con MIDI. Este tipo de archivos usan el código "SC-88". La calidad del sonido dependerá de lo buena que sea nuestra tarjeta. Gainax ha puesto en venta una colección de temas de Evangelion en este formato en un CD-Rom, el "Neon Genesis Evangelion Midi Collection", que contiene once temas (incluídos temas en versión karaoke). Su precio: 5.000 Yenes sin impuestos.

JUEGOS

STELLAMARIS SAGA



Stellamaris Saga -Yakusoku no chi no Kansakusha- es una de las más recientes novedades que está teniendo una difusión importante dentro del mundo de los videojuegos. Como viene siendo habitual de nuevo encontramos un juego de RPG que incluso se desarrolla en red. En Stellamaris Saga nos proponen un nuevo despertar y guiarnos por medio de sus personajes hacia una gran aventura.

En líneas generales, Stellamaris Saga trata de la historia de unos 'cazadores' que buscan la 'Yakusoku no chi'(la tierra prometida) de la que según se cuenta, existe en algún lugar de la tierra.
Se trata de una gran aventura en la que con la ayuda de un cristal, 'Memorishia', que posee una energía mágica. En caso de poder utilizar este poderoso cristal un cazador puede adquirir una gran fuerza mágica con la que no resultaría complicado llegar a su objetivo, Yakusoku no Chi. Bribones, caballeros, guerreras se integran en esta mágica aventura, ¿te embarcarás en ella?





Valhalla Rising es un juego RPG de aventuras de tema post-apocalíptico. Más información en el próximo número.

VARIOS



Salvapantallas y desktop de Chibi Marukochan para Windows 95 desde diciembre del 97. Distribuye Ponycanyon.
Precio: 5.800 Yenes
Ref. P-076



Eva CD Ilustraciones para Sega Saturn. Incluye ilustraciones inéditas que no están en el Alpha!
Contiene una entrevista en vivo con Yoshiyuki Sadamoto.
Precio: 9.800 Yenes. Distribuye Gainax.

Nadia Desktop Windows 95

El refrescante mundo de Nadia puede rodearte con su magia todo el tiempo que uses tu ordenador si te instalas el Nadia Windows Desktop



Portada del CD-Rom



Papel Tapiz



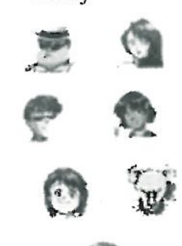
Reloj



Calculadora
Precio 4.800 Yenes
Distribuye Gainax



Calendario





Iconos

Meruhen Meka - WONDER WALK





Nuevo CD-Rom de ilustraciones de Wonder Walk (Meruhen Meka).
Macintosh / Windows
Precio: 8.800 Yenes
Distribuye Gainax

SAKURA TAISEN



No es extraño que en Japón un diseño de personajes para novela, videojuego o drama radiofónico se convierta en una punta de lanza para que el producto en cuestión salga de su terreno y se expanda en animaciones, historias alternativas, imagen soundtracks...etc.batalla a la que se dió el nombre triunfal de 'Kôma Sensô'.

Al igual que Dragon Quest con los diseños de Toriyama, Sakura Taisen ha tenido una expansión incluso más importante.

Sakura Taisen o Sakura Wars, como es algo más conocido, se trata de un juego que fue creado para Sega Saturn con una gran calidad de gráficos que resulta habitual en la Saturn, con animaciones y con un diseño de personajes a cargo de Kosuke Fujishima, el autor de obras aún en boga como son Aa, Megami Sama!-Ah, My Goddes o Taihô Shichauzô-You´re Under Arrest. El magnetismo de todo aquello que crea Fujishima y la calidad gráfica de su dibujo se hizo patente inmediatamente no sólo con la difusión del juego en sí sino también con la salida de merchandising de todo tipo, desde las habituales tarjetas telefónicas, ramis y shitajikis... de los diversos personajes que forman parte del Hanagumi. Publicándose incluso un libro (ed. Soft Bank) que recopiló todo el material del diseño de personajes y mechas de Fujishima con sus correspondientes explicaciones, merchandising y Dramas disponibles, entrevistas con los autores, referencias de los dobladores e incluso las canciones y los patrones para hacer tu propio uniforme al más puro estilo pirata del siglo XVII.

Ahora le ha llegado el turno a la animación en ovas. Se trata de un conjunto de cuatro capítulos (Sakura Taisen - Ohkakenran(dazzling cherry flowers)-) de treinta minutos cada uno, el primero de los cuales apareció el pasado 18/12/97 bajo el título de Ka no Miyako no Hana (la flor de la capital de las flores).

En el Sakura Taisen de Sega Saturn una asociación secreta que ha de proteger al Gobernador imperial de la ciudad. Se trata del 'Teikoku Kageki Dan', más llanamente Hanagumi (Alianza de las flores)... pero esta vez en el Ova, no se explica este hecho, sino que llega únicamente hasta la formación del Hanagumi .

Se cree que está ambientado en la era Edo. Por aquél entonces , el Gobernador Imperial ha de enfrentarse al problema que supone la llegada de unos diablos caídos del cielo, que causan un gran sufrimiento. Previamente, dos años antes se dió otro ataque, que se saldó con éxito, batalla a la que se dió el nombre triunfal de 'Kôma Sensô'.

Para repeler y terminar con el nuevo ataque de esa especie de seres malignos Ikki Yoneda, militar de cargo superior, empieza a formar el Teikoku Ka-----dan (imperial.....) . Para ese cometido dispone de unos poderosos artefactos, el Syôgeimaru un artefacto volador y el Ohbu, robot para el que aún no se ha encontrado a alguien que pueda pilotarlo. Puesto que para ello, es necesario un poder espiritual suficientemente fuerte para controlar su potencia.

Así pues, Ayame Fujieda, bajo las órdenes de Yoneda atraviesa la barrera de los mares en busca de aquellas que posean las mejores cualidades y las trae a Japón, donde deberán desempeñar la ardua batalla y triunfar en ella.

CD-DRAMA

Si en alguna cosa se nota la capacidad de hacer algo extravagante y a veces cursi en los productos japoneses son los Cd Drama. Y no sólo en el Docking Festival de Macross 7 (¡Viaje usted en un agujero negro, sienta la sensación de ser absorbido por él...) o los gritos desesperados de Sailor Moon en el Ai wa doko ni aru no... En este sentido, Sakura Taisen no es una excepción. En los Cd drama que se presentan a continuación la vena sentimentaloide a lo 'Candy, Candy'está asegurada además de un muy buen humor que se mezcla en un cóctel peligroso que convierte a cualquiera en un deshojamargaritas (socorro!) si no pierde la cabeza primero ...

El que nos ofrece este poético cambio a nuestra vida es la 'Compañía Imperial de la Opera Hanagumi'(sí, sí, el Clan de las Flores...) y no representado en un lugar cualquiera sino en el Gran Teatro Imperial (?!?).

Son en total un conjuto de cuatro 'representaciones' que realizan nuestros alocados protagonistas durante el año en cada una de las estaciones. Cada una de las representaciones incorpora un tema de apertura (Ai yue ni, Tsubasa...) y uno de conclusión (Kono yo wa tanoshii...) que es diferente según la estación. Mitos románticos de princesas lipotímicas, desafíos y muchos sentimientos... e historia. Voilà:

PERSONAJES



Sakura Shinguji: 17 años; su padre era un Shôgun o caballero que murió. Es la heroína de esta historia. Nació en julio del 1905 y su abuela es de la Familia de los Takeshi . Pasa sus días aprendiendo el arte de la espada con la que tiene una gran habilidad. Sakura lleva la voz de la conocida Chisa Yokoyama (Tenchi Muyô-Sasami, RoujinZ-Haruko...)



Sumire Kanzaki: de 16 años; es la hija única del plutócrata financiero de Kanzaki, posee una fortaleza psíquica ideal para pilotar el Ohbu, un potente robot. Se declara como la rival de Sakura y si algo la define es su egoísmo y un carácter problemático que no le facilita las cosas ni a sí misma. Lo suyo es ir de compras, presumir de sus curvas y un orgullo de narices.Le presta su voz Michie Tomisama (C-ko, Rei Hino, Yunipuna, Linna, Manami -kor)



Maria Tachibana: de 19 años; Su padre era ruso y su madre japonesa. Originariamente, en Rusia era un soldado de la revolución, perteneciente a una familia de estrategas, pero parece que es una parcela de su pasado que ha muerto. Ayame la trae de Nueva York. Mantiene con Kanna una vieja amistad y conseguirá alzarse como líder del grupo. Su voz se la da Urara Takano (Bihîta-Macross7)

PERSONAJES



Iris Chateaubriand: Aunque solamente tenga nueve años, posee un gran poder del que mostrará en esta historia. Es hija única de un millonario francés, siempre acompañada por su pequeño compañero Jean Pol del que nunca se separa. Más que un ángel, la verdad de esta señorita es que es una niña egoista. Le presta su voz Kumiko Nishihara (Dash Danpei- Ana, Moldiver-Vivian)



Kanna Kirishima: 19 años. Forma parte de una família con una gran tradición en el karate, su habilidad esencial y más desarrollada. Algo que no ocurre con su fuerza espiritual. Tiene una antigua amistad con Maria. Y respecto a su voz, la de la gran Mayumi Tanaka (Urusei Yatsura-Ryûnosuke, Arion-Séneca...)



Li Kohran: 17 años. También es de orígen extranjero. Da la sensación que proviene de China es un personaje algo extraño. Eso sí una chica muy vivaracha y divertida cuyo sueño es volar. Su voz, la de la de Yuriko Huchisaki (City Hunter-Nagisa Matsumura, Top wonerae! Gunbuster-Tamiko Akai, Bastard!-Lucer Lenlen).

CD-DRAMA



Teikokukakan Hanagumi Natsukôen -Aiyueni-

BVCH-741
'Compañía Imperial de la Opera Hanagumi, función estival ;- Debido al amor-.
Las noches de París del pasado. En los desórdenes de Versailles arde, el amor...
Sakura Dôji: Chisa Yokoyama
María Achibara: Urara Takano



Teikokukakan Hanagumi Akikôen -Ai wa Daiya-

BVCH-744
C.I.de O., función de Otoño -El amor es un diamante-
La intimidad de Kanichi, una adaptación no exacta de la historia del príncipe. Kiniro Yasha. Un desafio para el Hanagumi. Entre Kanna y Sumire risas y lágrimas de amor apasionado (?!?).
Kamizaki Sumire: Michie Tomizawa
Kanna Kirishima: Mayumi Tanaka



Teikokukakan Hanagumi Fuyukôen -Tsubasa-
11/1 estreno

BVCH-745
C.I. de O., función de invierno -alas-.
Aún Europa Primera Guerra Mundial, Jeanne quiere crear un nuevo avión, Jeanne confía sus sueños al cielo. Y Mary, la hija de un potentado. El amor, el soldado y las carcajadas.
Iris: Kumiko Nishizawa
Ri Kohran: Yuriko Fuchizaki
También participan en la representación María Achibana y Kanna Kirishima.



Teikokukan Hanagumi Harukôen -Cinderella-
12/3 estreno
BVCH-746
C.I.deO., función de primavera -Cenicienta-
La última de las representaciones estacionales, el máximo sueño de una chica: Cenicienta.
Los protagonistas son Sakura y María Tachibana; aparecen en ella todos los miembros del Hanagumi: Chiisa Yokoyama, Urara Takano, Michie Tanizawa...
Los temas son : Cinderella (Cenicienta)y Kono yo wa tanoshii-harukôen (Esta época es divertida; función de primavera).
Por otro lado también existe, algo más serio; (no mucho más) el compacto: Sakura Taisen Kayô show Teikoku kagekidan - Hanagumi



Tokubetsu kôen - Jikkyô Roku onban.
Se trata de un compacto que recoge una función especial en vivo (Ai wa Daida- el amor es un diamante) representada con gran intensidad, en vivo, por los actores de doblaje.
Recopilando también trece piezas musicales.
Existe una banda sonora del juego de Sega Saturn y del BGM de Sakura Taisen.

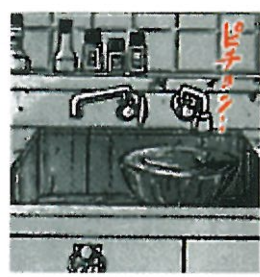
KODANSHA

El gigante editorial japonés es conocido en Occidente por su incesante búsqueda de nuevos autores allende los mares. En su URL, Pierre Allain (editor de Kodansha desde hace 9 años) nos introduce a la editorial desde un punto de vista no japonés.



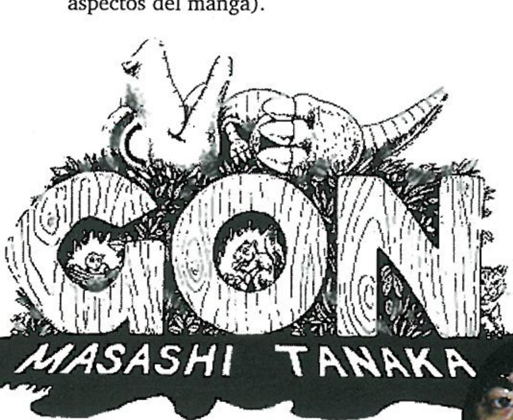




VAYAMOS POR PARTES

Pierre vive en Shibuya, y sólo tiene 10 minutos andando hasta la editorial.
Sólo en Morning ya trabajan cerca de 40 editores. Pierre hace 6 años que trabaja haciendo el Morning, que ya lleva 15 años de existencia. La filosofia de Morning es publicar un tipo de manga diferente, renovar el manga en ciert modo.
Sus series más conocidas son Gon (Tanaka) e Icaro (Moebius & Jiro Taniguchi).
Vayamos por partes: siguiendo con Pierre Alain, éste nos introduce al modous vivendi japonés mediante pequeños artículos como el de este mes: el de onomatopeyas, titulado como "la tercera dimension del manga", nos explica varias mediante viñetas, tales como pyon, byon, pitcho...juzgad vosotros mismos:
Pierre Alain divide su URL (P3X) en tres secciones, Topix (explica cómo participar en los concursos de manga de Kodansha), Comix (E-manga, juegos...) y Remix (artículos sobre varios aspectos del manga).



P3X

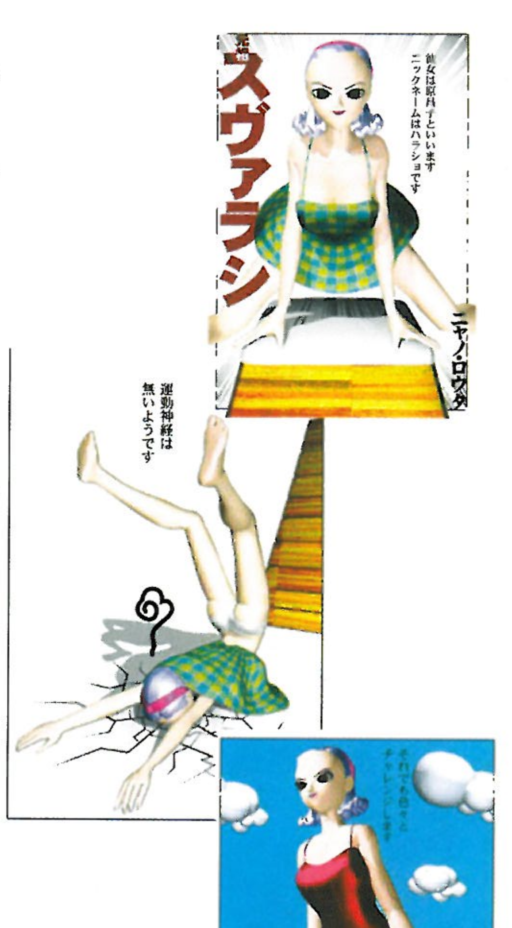
BÚSQUEDA INCESANTE DE NUEVOS AUTORES

Si estás interesado en hacer manga para Morning, te explicamos cómo contactar con Kodansha y cuáles son los aspectos más importantes a tener en cuenta a la hora de presentar vuestros trabajos.
Tenéis que dibujar los bocadillos en vertical, ya que ellos los tienen que rellenar en japonés. Se recomienda escribir los diálogos y las onomatopeyas en folios aparte (además de mejorar la presentación del cómic, es más práctico para ellos al analizar vuestra obra).
El tamaño de las páginas deberá ser de 230 x 250 mm. o de 330 x 350 mm. (B4).
En la hoja deberéis trazar un marco de reserva para el dibujo que ha de medir 180 x 270 mm. Se presentarán los trabajos entintados y con los diálogos a lápiz.
Los trabajos digitales se presentarán en disquetes MO, Syquest o ZIP.
Hacer un producto de éxito en Japón para un extranjero es casi imposible, ya que los occidentales poca idea tenemos de las evoluciones del mercado japonés y de sus gustos, pero conseguir publicar en Japón es un hito muy importante en la carrera de cualquier dibujante o guionista. En este aspecto, la buena comunicación entre autores y editores es sumamente importante.

CONTRATO

Las condiciones para producir manga para el mercado japonés se realizan mediante contratos que cuentan con la presencia de las dos partes. En ellos se estipulan los términos a los que estarán sujetas (número de personas que realizan el cómic, periodicidad de la producción, honorarios, derechos de autor y pagos por adelantado). Normalmente no se acostumbran a pagar los trabajos preliminares (que lo sepáis...).

Nota: nunca enviéis originales sino buenas fotocopias o publicaciones que hayáis editado en otras editoriales (si lo habéis hecho).
Enviando vuestros trabajos participaréis en un concurso de manga (no os preocupéis por el límite de tiempo, ya que dura todo el año).
El jurado lo constituirán dos editores y dos dibujantes/guionistas famosos.



Empieza a ser habitual encontrar E-manga en 3D como éste.

Normas del concurso:

1."Manga Open" no tan sólo busca comics, también se pueden enviar guiones, ilustraciones, fotografías creativas, todo aquello que pueda tener cabida en el mundo de la publicación (también se pueden enviar trabajos digitales).
2. Los trabajos deben tener 16 páginas como mínimo en los cómics en blanco y negro y si pasan de este número, deberán ser un múltiplo de 4 ó de 8 (para los que trabajéis con el color 16 páginas será el máximo).
3. En la parte trasera de la última lámina de dibujo escribir los siguientes datos: nombre, apellidos, edad, ocupación (estudios/trabajo), número de teléfono, sinopsis de la obra, obras anteriormente publicadas y año de publicación, razón por la que participa en el concurso.
4. En la parte izquierda del sobre, escribir en rojo los siguientes datos:
Dai yonkai MANGA OPEN
Oubo Genko Zaichuu
más la dirección:
Kodansha/Morning
Fourth MANGA OPEN
TOKYO 112-01
Japón
5. Escribe los diálogos en tu idioma, sea castellano, catalán o gallego, ellos ya traducirán, ya que prefieren que te expreses en tu lengua madre, así la obra no pierde el sentido que le has querido dar.

Hay varios premios: primer premio de 1 millón de yenes, dos premios de 600.000 yenes, dos premios de 500.000 yenes, cuatro premios de 250.000 yenes y once premios de 150.000 yenes (algo así como la lotería, vamos...).
En caso de ser premiado, los derechos de publicación de la obra son exclusivos de Kodansha. Los trabajos premiados no serán devueltos.
La próxima entrega de premios será hacia el 31 de Mayo, aproximadamente.

MORNING MANGA FELLOWSHIP, PROYECTO INTERNACIONAL

El MMF (Morning Manga Fellowship) se fundó en Kodansha en 1992 para celebrar el décimo aniversario del magazine Morning.

El programa
Está encarado a beneficiar a autores, editores, periodistas o estudiosos sobre el manga y la vida en Japón, viviendo precisamente un año en Japón con el apoyo de Kodansha, o sea, estudiando la materia que te interese en sus oficinas.
Aquéllos que, por la razón que sea, hayan vivido en Japón durante un largo período de tiempo no pueden participar en el proyecto.

Para participar se deberá pedir un formulario a la siguiente dirección:

MORNING Manga Fellowship Office
KODANSHA, Ltd
2-12-21, Otowa
Bunkyo-ku
TOKYO 112-01
Japón
Código de conducta
Para el que no ha estado nunca en Japón, la compañía enviará con tiempo suficiente para que te lo aprendas, un código de conducta que deberás seguir mientras vivas en Japón, más que nada porque Kodansha se responsabiliza de tí durante el período que estés con ellos.

Así que, si respondes al perfil descrito anteriormente, no lo dudes y participa! No tienes nada que perder y mucho por ganar!
Buena suerte!



ENTERTAINTMENT MANGA O E-MANGA

Ha nacido un nuevo modo de leer cómics completamente digital, que combina el arte de dibujar viñetas con los efectos de sonido y de movimiento, es el Entertaintmetn manga, más conocido como E-manga.
En Dokan lo vimos por primera vez en la web Kodansha, y más recientemente otras empresas como Gainax se han apuntado a este rol.
El E-manga de momento sólo es visualizable en la red, (ya que todavía no se ha comercializado) su único inconveniente es el tiempo de descarga, que oscila entre los diez y los veinte minutos (eso con un buen equipo, no se os ocurra con un 486 que se os puede agotar la paciencia...). Ese es uno de los motivos por el que os ofrecemos E-mangas en nuestro CD. En él podréis visualizarlos interactivamente y al momento (no os olvidéis de ir pulsando sobre "next" para ver la imagen siguiente).
En Kodansha ya tienen E-mangas de muchas de sus series: Gon, Icaro, Mister X, G...y también las obras de los participantes del Manga Open (ya sabéis, también podéis competir realizando un E-manga; el tamaño oscila entre los cuatrocientos y el mega doscientos y el número de imágenes varía según sea en blanco y negro, en color o en 3D, a más resolución y tamaño menos número de imágenes).
Aquí tenéis algunas de las imágenes que encontraréis, a ver si os animáis!



Gon



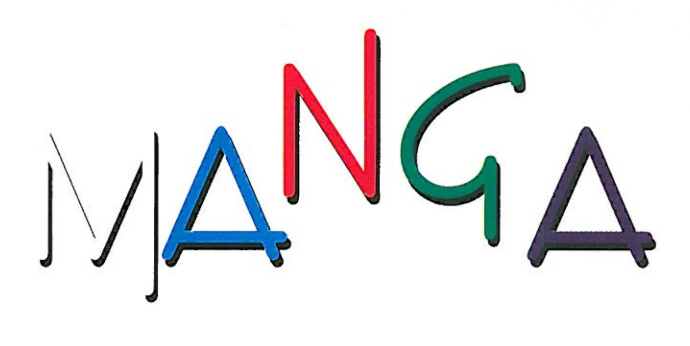
Girlfriend of steel



Icarus



DIBUJA TU MANGA

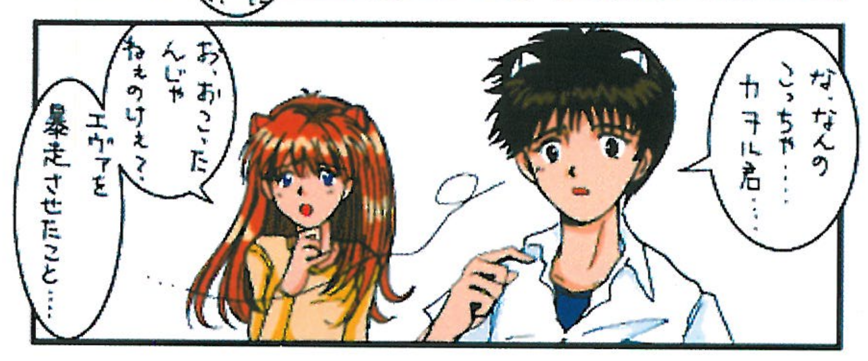














También los pin-ups serán bien recibidos. ¡Así lo hacen ellos!



Atención, mensaje dirigido a todos aquellos cuya afición sea dibujar manga y además, bastante bien. La página que hemos incluido este mes pertenece a un dojinshi digital dedicado a EVA que se centra en el triángulo Kaworu-Asuka-Shinji.
No hace falta que sea en color, puede ser en blanco y negro. ¡A coger lápiz, papel y tinta!

¡¡A partir del mes que viene publicaremos los mejores!!

LA OPINIÓN DE LÁZARO



A la izquierda Lázaro Muñoz, a su derecha Cels Piñol. Con estos dos individuos así va el mundillo...

¿CÓMO, OTRA REVISTA DE MANGA Y ANIME?

Debo admitir que cuando me llamaron para colaborar en esta nueva revista me sorprendí bastante, no ya porque hay que tener un estado mental cuando menos dudoso para quererme en plantilla sino porque el mercado parecía ya saturado y sin posibilidad de incorporación.

Pero, tras pensar en ello un rato, me fui dando cuenta de que las cosas no eran así: cierto es que el mercado está casi saturado, pero la imposibilidad de conseguir hacerse un hueco vendría si esa saturación fuese de una manera consecuente para con los aficionados,cosa que desde luego NO ocurre.

Me explico, aunque no sin antes aclarar que lo siguiente se refiere exclusivamente al mundo del manga y anime, sin entrar en ningún momento a valorar la labor de los abajo mencionados en otros campos o estilos de cómic:

Si echamos un vistazo a las editoriales, rápidamente nos encontramos con Planeta,que siempre ha sido la más grande y la primera. Y bien, ¿qué hace Planeta?, pues seguir sacando unas preciosas e interesantísimas miniseries que en su último número te dejan completamente colgado con respecto a la trama del manga. Pero bueno, como

por lo menos ahora han sacado nuevos formatos que abaratan los costes nos queda el consuelo de pagar menos por no saber cómo acaba la historia.

Me saltaré a Norma porque sigo en mis trece de no meterme con ellos, pero no estaría de más que hiciesen algo de caso a las numerosas críticas que les llueven por todas partes (y dudo que les sirva de nada el negarlo todo como intentaron hacer con la sentada del salón del manga).

Entonces nos encontramos con Glénat, contra los que (de momento) no tengo nada malo que alegar, sus ediciones me parecen las de mejor calidad y menor precio, sólo se echa en falta una mayor variedad de títulos. Más o menos lo que La Cúpula, cuando han publicado algo no porno lo han hecho bien.

Seguimos con las "modestas", que son pocas, primero Camaleón, que aunque tuvieron unos comienzos algo tortuosos ahora son los únicos que medio se curran el fomentar a los autores españoles, pero que todavía tienen enormes limitaciones precisamente por su carácter "modesto".

Luego está Studio Inu, que tienen la mejor política para consigo mismos y la peor para con el mundillo: simplemente se dedican a sacar Basura Ball hasta en la sopa, publicando varias veces la misma cosa (de Basura Ball, evidentemente, no se van a molestar en sacar algo que tenga que ver con el manganime) con distintos títulos y a cada vez mayores precios para saquear a las legiones de dragonbabosos que todavía pueblan nuestras tierras y así ganar mucho dinero sin apenas esfuerzo.

Existen otras,aún más modestas y aún más desconocidas, pero precisamente porque no las conozco muy bien no entraré a valorarlas. Y, aunque no deberían ir exactamente aquí, no veo otro sitio donde colocar a Manga Films, que es a los que menos podemos criticar, no porque no tengan errores, que los tienen y muchos, sino porque como de momento son los únicos más nos vale callarnos que yo prefiero peli cara y mal traducida a ninguna peli.

Pasamos a las revistas, siendo en este apartado la primera Neko. Esta revista, que empezó siendo un vulgar panfleto de Basura Ball, ha ido evolucionando poco a poco y, aunque todavía no estoy completamente de acuerdo con su política editorial y además me parece bastante ladrillo a la hora de leerla, me parece la única que realmente habla de manga y anime en España, lo cual no es poco.

Llegamos entonces al Kame, que aunque también empezó siendo un vulgar panfleto de Basura Ball sigue siendo un vulgar panfleto de Basura Ball, yo creo que lo único que cambian mes a mes es el número de la portada, porque el resto es siempre igual, portada de Basura Ball, interior de Basura Ball y contraportada de Basura Ball, y cuando no tienen suficiente material de dicha pseudoserie para completar un número, rellenan con lo primero que pillan sin importarles los muchos errores que cometen en sus comentarios de series (y sin embargo vende, y mucho por lo que he oído, un buen ejemplo de la estupidez humana).

Ahora vendría el Mangazone, pero como de esta revista no me han regalado ningún ejemplar y yo me niego a gastarme el equivalente a un buen litro de cerveza, tendré que pasar de comentarla (esta vez te has salvado, Luis).

De las revistas pasamos a los fanzines, que aunque han sufrido una notable disminución en su número (debido sobre todo al fin de Basura Ball, serie de la que vivía aproximadamente el 50%), afortunadamente siguen saliendo, y algunos realmente buenos, pero siguen siendo publicaciones muy limitadas y que casi no llegan al público, una triste realidad que debería cambiar (soñar cuesta poco).

Llegamos a los salones, siendo el principal el del manga de Barcelona, del que quiero acallar rumores: no es cierto que vaya a desaparecer, seguirá ahí el año que viene.

Lo que pasa es que como este año Ficomic cometió el error de incluir a última hora al Studio Inu en la organización y estos crearon tal caos la gente, ya de por sí mosqueada con el nuevo aumento del precio de la entrada, el cambio de sitio y la novedad de no poder salir del recinto, pensó que de esa manera tan patética un evento así no se sostendría, pero tranquilos, ya se ha confirmado que el Studio Inu no volverá a meter las zarpas por ahí y que se procurará mejorar lo presente en futuras ediciones, promesa que más les vale cumplir porque la peña salió muy rebotada este año.

Pero el de Barcelona no es el único, existe otra gran lista de nombres de ciudades que han incorporado un salón de manga a sus atractivos turísticos, como por ejemplo Zaragoza, Granada, Ibiza o Albacete, y yo, que he estado en todos ellos, debo reconocer que en cuanto a espíritu superan con creces al de Barcelona, lo que pasa es que están muchísimo más limitados en cuanto a actividades e invitados, pero bueno, como al menos la entrada es gratis...

Y así, en este triste panorama, es donde de pronto aparecemos nosotros. ¿Estamos de más?, ¿somos justo lo que le hacía falta al mundillo?, el tiempo (y vosotros/as) lo dirá.

Lázaro Muñoz

「SEIYA☆CLUB」
ファンクラブ発足!!
詳しくは、80円切手を同封の上
〒225 横浜市青葉区美しが丘5-35-1
ルミエール・アイ・あざみ野2F
「SEIYA★CLUB」係 もしくは

CLUB PRO-SEIYA !!!

Masami Kurumada tiene una legión de seguidores en Japón. Buena muestra de ello son los numerosos clubs que se han organizado entorno a sus series Saint Seiya y Bt'x.

El cuadro que os mostramos en la parte superior de este comentario pertenece al Seiya Club, increíble! ¿Cómo sería un encuentro entre sus seguidores y los correligionarios del Club Anti-Seiya organizado aquí? La batalla estaría asegurada, y creo que Atenea no podría hacer mucho...

Bt'x , la serie más reciente de Kurumada (un Saint Seiya pero con máquinas) también ha despertado la pasión de sus seguidores japoneses . Además de clubs también hacen dojinshi y el personaje que más parece gustar es Karen (pasando del prota, vamos).

¿Qué es lo que ocurre con los personajes principales, o mejor dicho, con los protagonistas de Kurumada?

¿Los diseña al final, después de gastar sus energías en estupendos personajes secundarios? (el adorable Shun, el guaperas Shiryu, la hermosa Karen...). ¿Por qué Seiya prefiere el chocolate a las patatas fritas?

Todas las respuestas serán consideradas y todos los comentarios bien recibidos. Sayonara!





COMENTARIO SOBRE ...

TEKKAMAN BLADE

Cuando America Internacional Pictures agarró aquél clásico 'Saiyu-ki'(producida por Tôei y co-dirigida por Tezuka y Taiji Yabushita) , conocida internacionalmente en occidente como "Alakazan el Grande", cambió la historia, el guión, la música... hasta hacerla irreconocible respecto al original. Poco se podía imaginar que a estas alturas los sectarios de Carl Macek continúen manteniendo el mismo respeto por los derechos de autoría de las producciones japonesas.

Con Tekkaman Blade no se limitaron a la suprimir la banda sonora, se cargaron los créditos, hubo un cambio de guión para que Tom Wyner y S. Rollman pudieran dejar ir sus neuras con esta producción y para colmo, la inclusión entre recorte y recorte de secuencias de animación americana que hacen daño a los ojos.

El orígen de Tekkaman Blade (no Tecnoman) se encuentra en un clásico Japonés cuyo título es Uchû no kishi Tekkaman (El caballero del espacio Tekkaman) producido el año 1975 por la productora de Animesshon 21, Dash! , Pokonyan!..., siguiendo el estilo que marcaba la época con robots algo estáticos pero monumentales muy en plan Mazinger Z.

Sobre un planteamento parecido, se creó en 1992 Uchû ni Kishi Tekkaman Blade (El caballero del espacio Tekkaman Blade). Esta vez con unos diseños más modernos, más agresivos y acorde con la calidad y color de las obras que produce Tatsunoko. En un total de cuarenta y nueve episodios que fueron emitidos entre el 25/2/91 y el 2/2/93 explican la historia de David, un joven que es capturado junto a su família cuando inspeccionaban una extraña nave que se encontraba cerca de las lunas de Júpiter y que estaba como dormida. Todos sus hermanos excepto Miyuki y él son convertidos en armas para ayudarle a invadir la Tierra.

David, que se resistirá a someterse, tras un enfrentamiento con el que había sido su hermano, será encontrado por los Uchû Kishi -Caballeros del Espacio- una división especial del cuerpo militar que intenta descubrir el punto débil de los invasores. David no recuerda nada de su pasado y se encuentra perdido, pero se hace el firme propósito de enfrentarse a los invasores.

En Tekkaman Blade hay una ámplia galería de personajes, todos rebautizados:

-Ness Carter/Teknoman Blade: su nombre auténtico, David Carter V.C.: Morikawa Toshiyuki (Dirty Pair Flash-Zach)

-Ringo Richards: Noal V.C. Yasunori Matsumoto (Shulato-Akalanata, Eriko-Aki, KOR-Hayakawa, Project Ako-Rood=BriBri=Deishu=Ohjo, RgVeda-Kujaku)

-Star Summers: Aki ,V.C.: Megumi Hayashibara (Pai, Karin Aoi, Lina Inverse, Nuku-Nuku, Ranma chan...)

-Comandante Jamison: Mac Mackelroy

-Maggie Matheson : Tina Corman, Mirî. V.C : Chisa Yokoyama (Sasami, ...)

-Shara Carter, tal vez Miyuki?

Esta producción japonesa tiene un equipo creativo importante.Ya en un principio encontramos a Hiroshi Negi (KishiLamune&40,KosekiBeast y Bounty Dog no Eve) . Pero las participaciones más importantes las encontramos en Sekishima (Tenku Senki Shulato, Denei Shojo, Plastic Little) y Akahori Satoru (KishiLamune&40, Tenku Senki Shulato, el OVA de KosekiBeas) y en el diseño de personajes a ToIIIo.

En el diseño de los mechas Yosinori Sayama (Patlabor, Patlabor2 The movie) y Rei Nakahara (KishiLamune&40, KishiLamune&40EX, KosekiBeast...).

La totalidad de sus cuarenta y nueve capítulos fueron recopilados en video/ld de una duración aproximada de una hora y media (200-190 min. por ld.) conteniendo cada uno cuatro capítulos a excepción del último de los volúmenes que contiene cinco capítulos (112mn/ 210 Ld) desde KIVA-133 (1r vol.) hasta KIVA-144 (último vol.). Está distribuída por KING RECORDS / STARCHILD.

Posee también una segunda parte, distribuida el 1994 (Yawara!!, Museikin kanchô Tylor) y tiene un diseño de personajes muy novedoso.

Uchû Kishi Tekkaman Blade II
Vol.0-Virgin-step (30/4) KIVA-201 23mn 1980Y
Vol.1-Virgin-flush (21/7) KIVA-197 LD,KILA-102 30mn 5800Y
Vol.2-Virgin-blood (24/8)
Vol.3-Virgin-dream (21/10)

En una especie de segunda generación encontramos a los siguientes personajes: Yumi V.C. Mariko Kôda (D.Pair Flash-Yuri, Dragon Half-Rupa, Okinu, Amy), Natassia:V.C. Chieko Honda , David: Okiayu Ryûtarô, Hayato: Takaki Wataru (Sailor Moon R-Rubeusu), Anita: Watanabe Kumiko (Vampire Princes Miyu).

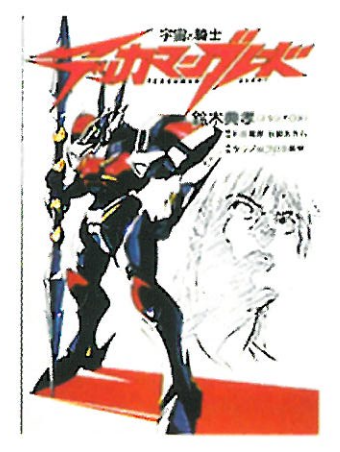
Aparte de los principates personajes de la primera parte encontramos a : Aki V.C. Megumi Hayashibara., D-Boy: Morikawa Toshiyuki (Shoot-Kamiya), Honda: V.C. Iizuka Shôzô (Rai, GRobo, Cyber Zero).

La música de esta segunda parte corre a cargo de Kufuji Mase . Y sus temas de apertura "Reincarnation" y de conclusión "Ryotte ippai no yume" se incluyen en un minidisc que está ya a la venta con la Ref: CDS: KIDA-79 (1.000Y). También existe un cd drama álbum:

Uchû no kishi Tekkaman BladeII
Next Generation 10
Ref: KICA-190 2500Y (21/4/94)

CAST:
D-Boy: Morikawa Yoshiyuki
Noal: Yasunori Matsumoto
Aki: Megumi Hayashibara
Freeman: Hirotaka Suzuki (Captain Tsubasa-Kôjiro, Gundam-Blait Noa)
Honda: Shôzô Iizuka
Levin: Shigeru Nakahara (Arion)





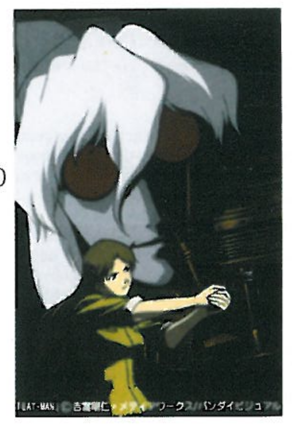
- PRIMERA PARTE -





- SEGUNDA PARTE -

EAT-MAN





1.- Glass no Heki (El muro de cristal) (9/1/97)
2.- Horobiyukumono (Las personas que van hacia su destrucción/extinción). (16/1/97)
3.- Yakusoku no Heya (La habitación de la Promesa) (23/1/97)
4.- Dôgyô no Yoshimi (Same business of Yoshimi) (30/1/97)
5.- Ame, sono ato (Lluvia, y después...) (6/2/97)
6.- Idenshi no Mado (La ventana genética) (13/2/97)
7.- Yûwaku no Hakaba (El cementerio de la seducción). (20/2/97)
8.- Hôchû no Chimmoku (El silencio del pilar de hielo) (27/2/97)
9.- Kokô no sora (Un cielo de profunda desolación). (6/3/97)
10.- Yume no kakera (El pedazo de un sueño) (13/3/97)
11.- Rakuen (Paraíso) (20/3/97)
12.- Mugen noYokujitsu (El día siguiente de la eternidad). (27/3/97)

Akihiko Yoshitani, autor de esta obra, nos ofrece la historia de Bolt Crank, un Bôkensha, o explorador que recorre los lugares más extraños y subúrbios entre deprimidos, rebeldes y tiranos en una misión como una especie de cazarecompensas. Una historia que no nos resulta extraña. A diferencia del manga en el Anime, se muestra un Bolt que aún no está acompañado por la exploradora Roan. Es un Bolt más errante, solitario, que en su labor recuerda a aquél enigmático y hermético Grey.
Aquí ofrecemos los primeros capítulos del Anime.

Glass no Heki (El muro de cristal) (9/1/97)

Cerca de la frontera, la ciudad comercial de Daljan. Marc Michel está acechando la vida del capo de la mafia Nowal. Para ello quiere utilizar los servicios de un Bôkensha. Kyurena,una Bôkensha que elige para ello, no está convencida con todo lo que tenga que ver con asesinatos. Pero entra en conversación con Michel y acepta una gran suma de dinero.
Esa noche en el bar en el que ambos están hablando hay un hombre que tiene un aspecto extraño, en el que Kyurena parece estar interesada, es Bolt Crank. Al que aquella noche hace suyo. Ella únicamente trata de conseguir el dinero de Michel, al que un subordinado del capo tiende un ataque sorpresa en el hotel. Gracias al ingenio de Bolt, Kyurena y Bolt, que estaban en la habitación de al lado escapan de una muerte segura. Pero lo cierto es que Bolt es el Bôkensha que ha de encargarse de asesinar a Michel.



Horobiyukumono (Las personas que van hacia su destrucción). (16/1/97)

Alesa, una investigadora de animales se resiste a dejar una isla estratégica para los militares. En esta isla, por medio de la investigación genética, ha podido crear numerosas especies de animales en el laboratorio para su investigación . Pero al saberse esto, se detuvo las investigaciones y la isla se convirtió en una isla inhabitada.
En un principio se pensó matar a todos los seres que se habían creado artificialmente, pero el ejército pensó que lo que quedaba podía serles útil y exigen a la investigadora que los ponga al corriente de todo. Alesa no tiene confianza en los militares y para hacer las averiguaciones escoge a Bolt Crank, que parte hacia el laboratorio



Yakusoku no Heya (La habitación de la Promesa) (23/1/97)

Una tierra en la que fluye la historia de una cultura dorada, la del rey originario de la capital de la nación de Lubius. Un hombre llamado Dusorié Leimon contrata al Bôkensha Bolt para que se encargue de "un trabajo relacionado con el arte" en el que anteriormente ya habían fracasado doce Bôkensha.
En el momento en que Anîna, propietaria del hotel en el que está el retrato, ve a Crank por primera vez, le recomienda que se quede en el hotel. Anîna le explica que el hotel ha pasado siempre por las manos de la família paterna y que el celoso Deusorier intentó robarle el hotel. Desde que llega, Bolt ve numerosos cambios en el hotel, y un día, Anîna le propone matrimonio.



Dôgyô no Yoshimi (same business of Yoshimi) (30/1/97)

Han pasado más de tres años desde que el dictador del país de Crotsualia, Zolmin Barao, invadió el país vecino de Dwaid. Con el objetivo de destruir a Zolmin se forma una guerrilla, Earîz cuyo líder es Lex Rôt. Lex ha intentado asesinar a Zolmin varias veces pero el enfrentamiento a menudo ha quedado incierto.
Al no poder detener a Lex, se le pide al Bôkensha Stô Macwire que acabe con Zolmin. Pero este cae en manos de Zolmin, es torturado y por miedo acaba por delatar a Lex y diciendo que podrían utilizar a Bolt Crank para eliminarle.
Pero sin embargo...



Ame, sono ato (Lluvia, y después...) (6/2/97)



Una noche lluviosa, en un pequeño antro de striptease de los suburbios. Bolt está hablando con Dona, una chica que trabaja en el antro como bailarina. Al principio, Dona se marcó el objetivo de lograr ser una gran bailarina como lo había sido su madre. Entonces con un gran entusiasmo se dirigió a un pequeño local pensando que como en un gran teatro mucha gente podría verla bailar bajo los focos, y su sueño se hace más grande. Pero el propietario, frio y del que no recibió ninguna amabilidad, le dijo que sólo bailará para él.
Dona exclama que quiere ser libre y coge un cuchillo, pero Bolt agarra con firmeza su mano. El cristal se rompe en mil pedazos como en una gran tragedia y en la habitación de al lado suena la melodía de los recuerdos de Dona.

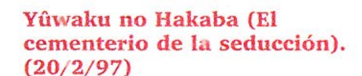
Volumen 2 del manga de Akihito Yashitomi que actualmente publica Planeta de Agostini



Idenshi no Mado (La ventana genética) (13/2/97)

Una noche, Bolt se encuentra en el vertedero de la ciudad con una chica que se llama Lili Swanson, que quiere que la ayude a encontrar a su padre. Lili lo guía hasta una enorme montaña de basura, causa una explosión, y aparece ante ellos un laboratorio de investigación. Se trata del laboratorio de Wolfgang Pohonov, una autoridad científica que dirigía ese laboratorio, pero siete años antes murió y con ello cesaron también las investigaciones y el centro fue sellado de tal forma que ni siquiera con electrones podía ser abierta facilmente. Cuando Bolt va a intentar algo, Lili se aproxima a la puerta y pronuncia 'Soy Jessica Prohonov, abre la cerradura'. En la sala encuentran una enorme cápsula en cuyo interior hay una chica exactamente igual que Lili... Prohonov había creado un clon exacto a ella





Yûwaku no Hakaba (El cementerio de la seducción). (20/2/97)

Para que el orígen de la creencia del llamado 'jardín de los milagros (Kiseki no En) tenga continuidad, se encarga el líder de los Shiril.
Los Shiril se dice que viven consecuentemente siguiendo con precisión las enseñanzas de la bella divinidad Vishnu y bajo férreas insignias. Bolt visita el poblado de Molugûl, la ciudad de este pueblo. En aquel momento los asesinos de Ed Sausgod llegan al poblado.
Vishnu sabe que el único que es capaz de darle un vuelco a la situación es Bolt y así se lo hace saber.



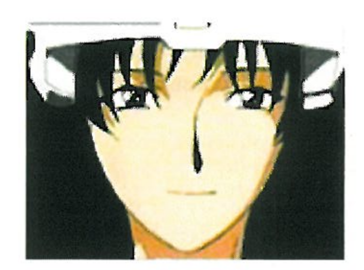
Hôchû no Chimmoku (El silencio del pilar de hielo) (27/2/97)

Tatiana Kozirev es un competente y hábil miembro de la oficina de información del país de Zagât, donde vende información acerca de los individuos sospechosos y de supervisar burocráticamente sus penas de muerte. Pero a pesar de ser competente, el oficial a cargo de las penas de muerte, Grifeld, no está seguro si las sentencias capitales se realizan o no en realidad. Para averiguarlo, contrata a Bolt para que profundice en el caso y descubra la verdad. Finalmente se presenta ante Tatiana, que burlonamente le dice si ha examinado todo aquello que quería , Bolt le enseña entonces una placa de identificación, la de Rifen, teóricamente muerto, pero con el que Bolt se ha entrevistado...



Kokô no sora (Un cielo de profunda desolación). (6/3/97)

A petición de Lucas de la ciudad de Rôlis, Bolt por fin ha llegado a esta ciudad. Lucas se dedica a realizar las voladuras de los edificios de Rôlis que han de ser derribados. Y para realizar su propósito necesita la ayuda de Bolt. Hace medio año, el pilotage de la nave del aire se estropeó, siendo incapaz de controlarse quedándose sin tripulación y la nave continua volando en el mismo estado en el que entonces quedó. Ante la amenaza que supone la caída de la nave sobre la ciudad, algo que causaría un gran colapso, Lucas se ha propuesto volar definitivamente la nave y así acabar con la amenaza, para lo que le pide que Bolt le preste su fuerza. La novia de Lucas pese a que es algo que también quiere, intenta frenar el ímpetu de Lucas, pero no lo consigue.



Yume no kakera (El pedazo de un sueño) (13/3/97)

Continua la la guerra en Ebrônyu. Pero fuera de todo sentido común se celebra una fiesta para conceder una serie de condecoraciones a las tropas. La teniente Martie Gutz es la que ha de hacerse cargo de la seguridad del lugar en el que se celebra el encuentro. En el lugar, se encontrarán Bolt, Martie y Têrâ, viejos conocidos y en una fiesta tan suntuosa que nunca se hubiera pensado que el país está en guerra. De pronto el ejército enemigo entra a saco en el recinto y se crea una gran tensión, se tienen órdenes de tirar a matar, Guts, celosa de la confianza total que se tienen Têrâ, su subordinada y Bolt mata a Tera y explota la gran colisión entre los dos ejércitos. Todo arde, y después del fuego aparece la figura de Bolt, que ha sido vencido.



Rakuen (Paraíso) (20/3/97)

Mi cuerpo está desapareciendo... son las últimas palabras que Bolt recuerda de su sueño al abrir los ojos. Se encuentra en una cama de la clínica de una isla. La doctora, que dice llamarse Jessica dice haberle encontrado al lado del Bosque Negro, cuando Mirî le vió en el suelo y que ha estado durante toda una semana inconsciente. No recuerda más que su nombre, pero por alguna extraña razón durante los días que pasa en la isla se siente inquieto. Un día, junto al bosque negro vé al Dios de la Muerte. Aquella noche justamente recuerda que es un Bôkensha. El Dios de la muerte se lleva primero a Mirî y luego Jessica también atraviesa la línea de la muerte. En un sueño, una voz femenina le dice a Bolt que se le ha devuelto a la vida porque es el mejor Bôkensha que existe, pero Bolt contesta que es que si es por eso, devolverle a la vida no tiene sentido, porque él ya ha dejado de ser un Bôkensha.

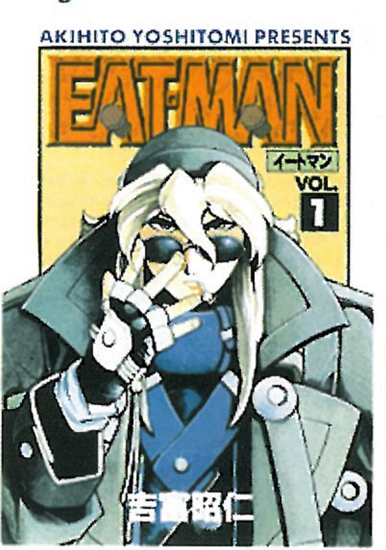


Mugen noYokujitsu (El día siguiente de la eternidad). (27/3/97)

La mujer que le ha devuelto la vida a Bolt es una ingeniera naval llamada Latishia. Ella le pide a Bolt que hunda a Ravion, la nave del cual sigue sin saberse muy bien el porqué. Pero Bolt continua diciendo que ha dejado de ser un Bôkensha y que en ese sentido no piensa ayudarla. Pero ante el empuje de Latishia, que está dispuesta a buscar sola a Ravion y que entró en la tripulación sólo para ello, Bolt. que nunca había trabajado para aquellos que pagarán las más elevadas cantidades de dinero, accede pese que aun no está convencido de si será capaz de hacerlo o no.



Volúmenes del manga de Akihito Yoshitomi (edición japonesa) que actualmente está publicando Planeta de Agostini.





Esta sección, mes a mes, estará dedicada a las fiestas tradicionales japonesas.
En este primer número, hemos querido incluir tres. La primera es Hina Matsuri, el Festival de las muñecas, una fiesta familiar muy antigua. La segunda, Hana Matsuri, de carácter religioso, se celebra el 8 de Abril y se celebra en varios templos. La tercera y última, aunque se celebre en Washington, es una fiesta popular de intercambio cultural entre japoneses y norteamericanos.
La sección está abierta a todos los comentarios y sugerencias que podáis darnos. Si queréis que hablemos sobre una fiesta o tema de cultura japonesaa en particular sólo tenéis que escribirnos.

HINA MATSURI

Celebrada el 3 de mayo y conocida también como Festival de las Muñecas. Hina Matsuri tiene otro nombre en japonés: Momo no sekku (o Estación de la temporada del melocotón).
Si hay una hija casadera en una familia, sus padres le dedican un santuario de muñecas que la protejeran de la mala fortuna. Las muñecas (O-hina-sama) se traspasan de madre a hija a lo largo de las generaciones.

Santuario de muñecas

En la antigüedad, en Japón era muy importante representar las figuras humanas mediante muñecas; el solo hecho de tocarlas ya era indicativo de buena suerte en aquel tiempo.

Hoy en dia, las muñecas son expuestas en un santuario familiar por orden de categoría: en el primer nivel, encontramos una representación del emperador y otra de la emperatriz, se les da el nombre de *dairibina* .
En el segundo nivel hay tres sirvientes de la Casa Real, los *saninkanjo*. En el tercer nivel cinco músicos, los *goninbayashi*.. En el cuarto nivel dos sirvientes del Emperador que llevan un arco y una flecha, son los *zuijin*.En quinto y último nivel hay tres guardianes, los *eji*.
Algunos santuarios pueden llegar a tener siete niveles, en ellos se colocan los objetos que la esposa ofrece al esposo durante la ceremonia del matrimonio, estos santuarios de siete niveles reciben el nombre de *ochadogu*. Durante Hina Matsuri se hacen ofrendas de sake suave (shirosake) , flores de cerezo , y galletas en forma de diamante cocinadas para la ocasión, las *arare*.



Santuario de Muñecas




Dairibina



Saninkanjo

Boninbayashi



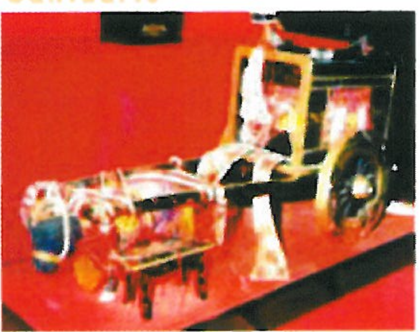
Zuijin



Eji



Otros objetos que se colocan en el Santuario



Son los objetos que la esposa ofrece al marido durante la ceremonia del matrimonio.

Carruaje



Kago

Sashina



En este año la festividad ha tenido una relevancia especial este año.

ES FIESTA !!!

HANA MATSURI 花祭り

El 8 de abril todos los templos de japón celebran el nacimiento de Buda (563-483 A.C., aprox.) en el Festival de las Flores, Hana Matsuri, que representa a un Buda pletórico de amistad y envuelto en flores de cerezo, que cumple 2.561 años.
El budismo se fundó en el siglo VI antes de Cristo por Siddharta Gautama, un príncipe del norte de la India que vivía una vida lujuriosa. Un día vió a un hombre viejo, uno enfermo y otro muerto, cosa que le dió muy mal presagio. Como todos los hindús, el príncipe creía en la reencarnación (el muerto debe volver a la vida para volver a sufrir) y quiso encontrar un modo de liberar el alma humana del ciclo de reencarnación; dejó el reino y vivió en la más extrema pobreza, hasta que llegó a la conclusión de que debía vivir en el término medio entre la riqueza y la pobreza para obtener tranquilidad espiritual. Siddharta meditó en este estado durante muchos años hasta que llegó al estado de perfección espiritual, el Nirvana, el punto en el que el deseo (causante del ciclo de reencarnación del alma) desaparecía. Dedicó el resto de su vida a enseñar a los hombres cómo llegar al estado de Nirvana.

Hana Matsuri es una fiesta religiosa muy importante para los japoneses en la que los templos ofrecen té dulce y perfume a sus fieles.
Las decoraciones de los templos son muy espectaculares.
El día siete a la una del meidodía, el templo de Ikegami Honmoji organiza una procesión en la que desfilan cientos de niños vestidos con sus mejores kimonos y acompañados por sus padres, que también visten al modo tradicional; el modo de vestir es muy importante e indica la edad y el sexo de cada persona; Mujeres y adolescentes visten kimono, sepintan la cara de blanco y los labios rojos, llevan además parasoles tradicionales hechos de madera y papel. Los hombres de mediana edad y los jóvenes llevan kimonos con estampados oscuros y una cinta blanca en la frente. Los ancianos llevan tradicionales sombreros de paja usados normalmente para trabajar en los arrozales. En la entrada del templo hay una representación de un bebé Buda dentro de una casita emplazada en la espalda de un elefante blanco. Para ir a este templo se recomienda coger el Japan Railway con destino al sur de Shinagawa, hacer transbordo en Kamata para coger la línea Tokyu Ikegami a tan sólo dos paradas de ikegami. El templo está cuaqtro bloques al norte de la estación de tren.

A las dos de la tarde, en el templo Gokokuji hay otro desfile de niños vestidos con kimono (acompañados de sus padres, que llevan para la ocasión un cargamento de material fotográfico) cantando oraciones budistas. El templo Gokokuji está situado al este de Ikebukuro; se recomienda coger la línea Yurakucho con destino a Gokokuji t caminar dos bloques al norte de la estación.

Las calles estan decoradas con las tradicionales lámparas blancas y rojas y hay continuas procesiones de carrozas decoradas con flores de cerezo, algunas de ellas llevan el elefante blanco con la estatuilla del bebé Buda en su lomo.
Así que ya sabéis qué encontrar en las calles japonesas en el día de Hana matsuri.

El próximo mes continuaremos hablando de las fiestas tradicionales japonesas, en mayo, el Día de los Niños es la más importante.
Mata ne!





SAKURA MATSURI FESTIVAL



Cada año desde hace 36 se celebra en Whashington el festival de Sakura Matsuri, un intercambio cultural bajo el estallo de las flores de cerezo que dominan el ambiente. La festividad se celebra el 11 de Abril en Freedom Plaza (Pennsylvania Avenue). Japoneses y norteamericanos disfrutan juntos los actos que tienen lugar durante la fiesta; por citar algunos: exhibiciones y clases de ikebana (arte floral) , clases de origami (arte de realizar figuras mediante dobleces de papel o tela), representaciones de música tradicional japonesa como el biwa...



... interpretado por ...



Interpretación teatral en Freedom Plaza



Demostración de ikebana



Origami



Tambores de Okinawa





RECESION DE FANZINES



Aquí veréis cada mes la reseña de todos los fanzines de producción local. En este primer número os invitamos a pasear en el Dojinshi Museum.
Aquí tenéis algunos ejemplares de los que se muestran.

DOJINSHI MUSEUM

A todos aquellos fanzineros y mangamaníacos, hagáis shonen, shojo, bishojo, shonen ai, sentai...lo que sea. Aquí veréis cada mes la reseña de todos los fanzines de producción local.
En este primer número os invitamos a pasear por el Dojinshi Museum.
Aquí tenéis algunos ejemplares de los que se muestran:



God Bless you
(No. 22801)



Solid Gold Easy
(No. 22804)



Meet Behind the Moon
(No. 22807)



Ryoga
(No. 13105)



Paro Paro Everybody
(No. 53104)



Oshioki girl EX
(No. 53105)

RENDERS de los Lectores

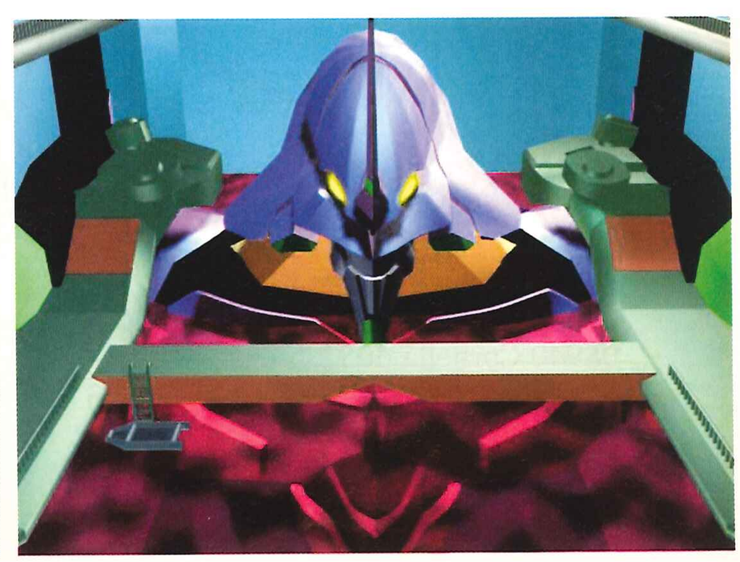


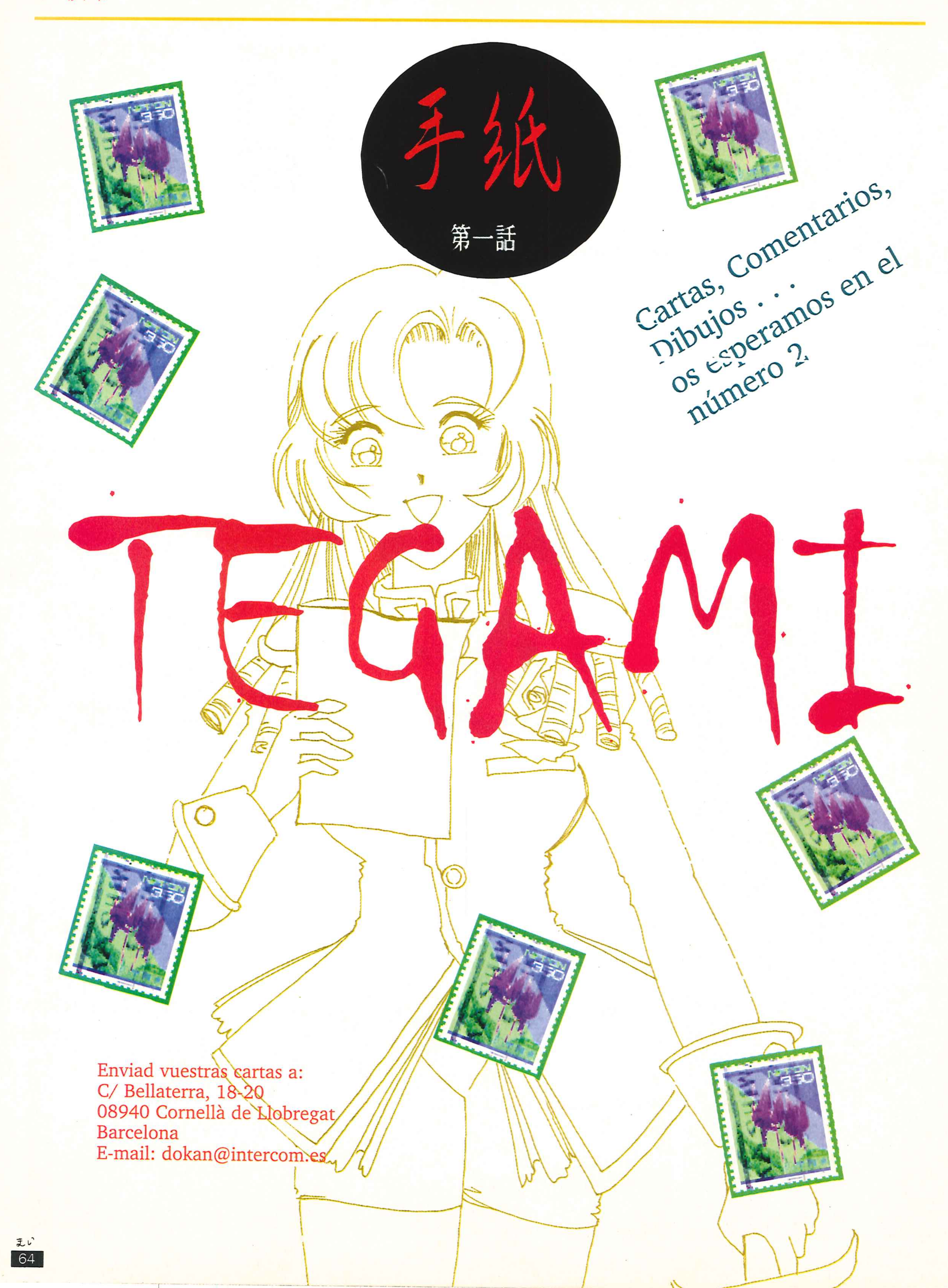




Fanáticos del 3D, ésta es vuestra sección! Esperamos recibir en breve vuestrso renders que nos podéis enviar bajo el soporte que prefiráis: ZIP, archivos comprimidos con Winzip, vía e-mail (nuestra dirección es: dokan@intercom.es). Publicaremos los mejores!







Enviad vuestras cartas a:
C/ Bellaterra, 18-20
08940 Cornellà de Llobregat
Barcelona
E-mail: dokan@intercom.es

GESTOR DE DOKAN

REQUERIMIENTOS

Windows 95 o superior
8 Mb de memoria RAM (16 Mb recomendado)
Unidad de CD-ROM
Tarjeta gráfica con resolución mínima 640x480 a 256 colores. Se recomienda 800X600 con más de 256 colores.
Se recomienda tarjeta de sonido.

Es necesario instalar Microsoft Internet Explorer 3.02 para el funcionamiento del programa aunque no se disponga de conexión a Internet. Se recomienda instalar Microsoft Internet Explorer 4.01 incluido en el CD. Es suficiente con la instalación mínima y las opciones multimedia

Algunas partes del programa requiere tener instalado Macromedia Shockwave disponible en la siguiente dirección: http://www.macromedia.com/shockwave/download/

INSTALACIÓN

El programa de instalación aparecerá automáticamente al introducir el CD-ROM en el lector. En caso de no tener habilitada esta función en Windows o para hacer una instalación manual debe usar la opción Ejecutar del Menú de Inicio y a continuación escribir D:\INSTALAR.EXE (donde D es la letra de su unidad de CD-ROM)

En la pantalla del programa de instalación aparecen 5 botones. Estos botones son:

Instalar
Ejecuta el programa directamente desde el CD-ROM sin copiar nada al disco duro de su ordenador. Es necesario tener instalado Microsoft Internet Explorer para que el programa funcione correctamente.

Icono
Crea un icono en el escritorio para poder acceder al programa de una forma rápida.

IE 4.01
Ejecuta el programa de instalación de Microsoft Internet Explorer. Es suficiente con la parte de navegación y las extensiones multimedia.

Shockwave
Instala Macromedia Shockwave en su ordenador. Es necesario para poder visualizar los E-Mangas incluidos en el CD-ROM. Requier conexión a Internet

Salir
Cierra el programa de instalación y vuelve a Windows

FUNCIONAMIENTO DEL GESTOR

Al iniciar Dokan aparece una pantalla donde podemos ver un botón de apagado y encendido. Pulsando sobre este botón aparecerá la cabina de control del programa, donde una simpática señorita, en la parte central, nos muestra las diferentes secciones del CD-ROM de Dokan. Para salir de Dokan hay que pulsar el botón de apagado y encendido desde esta pantalla.

En la parte inferior de la pantalla tenemos un panel de control con 3 botones y una palanca de mando. Los botones de la izquierda (flechas) sirven para seleccionar la opción que deseamos utilizar. La selección se desataca con una figura móvil y aparece en el mini-monitor de la derecha. Una vez escogida la sección hay que pulsar la palanca. Para cada sección aparecerá una pantalla de aspecto diferente pero con el mismo funcionamiento: selección con los botones de la izquierda (flechas), ejecución con la palanca y vuelta atrás con el botón de la derecha (cruz).

Las secciones del CD-ROM de Dokan son las siguientes:

E.Manga

Una vez escogido el E-Manga que queremos ver, pulsando sobre la palanca aparecerá la pantalla de visualización. La pantalla de visualización muestra en la parte superior una serie de botones y el resto de la misma muestra el E-Manga seleccionado. Para cerrar esta pantalla hay que pulsar sobre el botón de la derecha (cruz).
Si no ha instalado Macromedia Shockwave en su ordenador el programa intenta conectar a Internet para descargar los archivos de la Web de Macromedia, por lo que se puede producir un retraso hasta la aparición de E.Manga.

Otaku Webs

En esta sección podemos escoger entre varias Webs para navegar desde el CD. Escogiendo el Web por la que queremos navegar aparece la pantalla de visualización en la que las teclas de la derecha (flecha) permite ir adelante y atrás dentro de las páginas visitadas. Si alguna parte del Web no está en el CD se intentará obtener directamente desde Internet (en caso de disponer de conexión).

Tócala otra vez Sam

Simplemente hay que escoger una canción o sonido de la lista y pulsar una palanca. Aparecerá la aplicación que esté predeterminada en el sistema para poder escuchar ese archivo. En general será una pantalla del Control de ActiveMovie (que se instala con Microsoft Internet Explorer) y permite escuchar diferentes tipos de formatos de audio y vídeo. En la pantalla de ActiveMovie basta con pulsar sobre el botón de Ejecutar (Play) para poder disfrutar del sonido seleccionado.

Art Gallery

La lista de esta sección muestra las diferentes colecciones de imágenes disponibles en el CD-ROM. Escogiendo una de ellas y pulsando sobre la palanca aparecerá la pantalla de visualización donde usamos los botones de la derecha (flechas) para cambiar de imagen y el botón de la derecha (cruz) para volver y poder escoger otra colección.

Japonés para todos

Escogiendo una aplicación de la lista y pulsando la palanca se ejecuta el programa de instalación de la misma. Si la aplicación lo permite al escogerla se ejecutará directamente desde el CD-ROM
En cualquier caso siempre encontrará los archivos originales del programa en formato ZIP dentro del directorio JAPONES del CD-ROM para realizar una instalación manual.

Otaku Webs

Algunas páginas contienen texto en japonés. Para poder visualizar correctamente los caracteres japoneses es necesario instalar el soporte para lenguaje japonés disponible en la dirección **http://www.microsoft.com/spain/ie/download/** en la sección de componentes adicionales



BOLETÍN DE SUSCRIPCIÓN



Ahórrate 2.000 ptas. y suscríbete a DOKAN por sólo 7.540 ptas.

☐ Sí, deseo suscribirme a DOKAN y recibir los 12 números en casa.

Datos Personales:

Nombre: ______________________________

Apellidos: ______________________________

Dirección: ______________________________

Código Postal: ____________

Población: ______________________________

Província: ______________________________

País: ____________________

Fecha de nacimiento: ____________

Modalidad de pago:

☐ Cheque adjunto a favor de ARES Informática, S.L.

☐ Contra-Reembolso (+300 ptas. de gastos de envío el primer número)

☐ Con tarjeta de Crédito.

N.I.F. ____________

VISA ☐☐☐ ☐☐☐ ☐☐☐ ☐☐☐

MASTER CARD ☐☐☐ ☐☐☐ ☐☐☐ ☐☐☐

Fecha Caducidad ____ / ____ / ____ Firma:

Recortar o fotocopiar este boletín y enviarlo a la siguiente dirección:

Ares Informática, S.L.
DOKAN, Revista de manga y anime.
C/. Bellatera, 18-20 - 08940
Cornellà de Llobregat
(Barcelona)

o enviarlo por FAX al n.º (93) 375 10 53 o llamando al teléféfono (93 471 00 08

EL ENVIO SE REALIZARÁ POR AGENCIA MENSUALMENTE DURANTE EL AÑO. CON LOS GASTOS DE ENVIO INCLUÍDOS



